

Ein Tag in der Redaktion neigt sich dem Ende zu. Christian B. schnürt sein Bündel, rollt das Gesundheitskissen von seinem Stuhl zusammen und tappt ins große Redaktionsbüro.

Christian B.: So. Ende der Kernzeit, ich bin dann mal wech!

Christian M. (schnippisch): Habt Ihr's gemerkt, Kollegen? Der Bigge will nicht mehr mit uns spielen!

Tanja (schulterzuckend): Naja, seit er so ein süßes Töchterchen hat, sind wir halt nicht mehr gut genug! An seiner Stelle würde ich aber auch lieber der kleinen Svea die Windeln wechseln. als mich an den derben Späßen von Aichinger und Geltenpoth zu ergötzen.

Alex und Herbert (empört): Moooooment! Nun tauchen Sie mal wieder ins Battle.net ab. Frau Bunke, bevor Sie unschuldige Kollegen diskriminieren!

Christian S.: Still

jetzt! Wie können

ben Sie's nicht bemerkt?! UNSER BORUSSE GEHT! FÜR IMMER! (schluchzt)

Io (wirft sich weinend zu Boden): NEIN! Der einzige stellvertretende Chefredakteur der Welt, der es jemals geschafft hat, eine ganze Redaktion in Nonnenkostümen antanzen zu lassen, will uns verlassen?

Christian B.: Gemach, gemach, Kollegen! Ich bin nicht aus der Welt! Was ich in Zukunft mache, erfahren Sie auf den Leserbriefseiten. Und hier naht auch schon Ihre Rettung! [Was Bigge nicht wusste: Auf Seite 9 ist ein Abschiedsgeschenk]

(Ein Rauschen erfüllt die Luft und wird lauter. Trockeneisnebel steigen auf und verhüllen Bigges verwaisten Schreibtisch, der nur noch durch einen versteckten BVB-Aufkleber von den anderen zu unterscheiden ist. Ein Blitz, der Rauch verzieht sich ...)

Super-Harry (in der Pose des stellvertretenden Chefredakteurs auf Christian B.s Stuhl sitzend): Los, an die Tastaturen!



len PCA-Kumpel viel Glück chen und den großen priva-



Actionspiele, Sportspiele

bel in der neuen Woh-



... braucht nach dem Strategiemarathon diesen Monat eine Woche Urlaub und verzieht sich mal ohne Computer in die einsamen Berge.

# Herbert Aichinger, 39

Action- und Strategiespiele Adventures

... wird sich mit seiner Liebsten an einen einsamen Strand zurückziehen und endlich Die 13 1/2 Leben des Käptn Blaubär lesen.

# Joachim Hesse, 26

Action, Rennspiele und Adventures

... erholt sich auf einer Insel von Moorhühnern und seinen Kollegen CS und HA, die dauernd das Lied "Champagner fürs ganze Lokal" hören. \*ächz\*

# Tanja Bunke, 23

Actionspiele, Strategie und Simulationen

.. ist derzeit im Diablo 2-Fieber und hortet sämtliche Unique-Items wie Stone of Jordan und Frostburn.

# Christian Sauerteig, 20

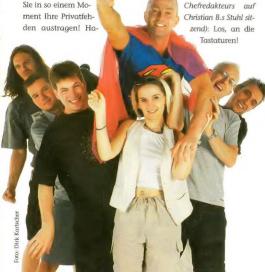
WiSims, Renn- und Sportspiele ... wird der ECTS-Trip nicht zuletzt wegen des "großartigen" Hotels in unvergesslicher Erinnerung bleiben - viele Grüße an Kameramann Clape.



# estell-Hotli



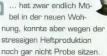
www.gameplay.de



# Christian Müller, 33 Actionspiele, Simulationen

... wünscht seinem olmit den kleinen geschäftli-T 0 ten Dingen.

# Harald Fränkel, 30



stressigen Heftproduktion





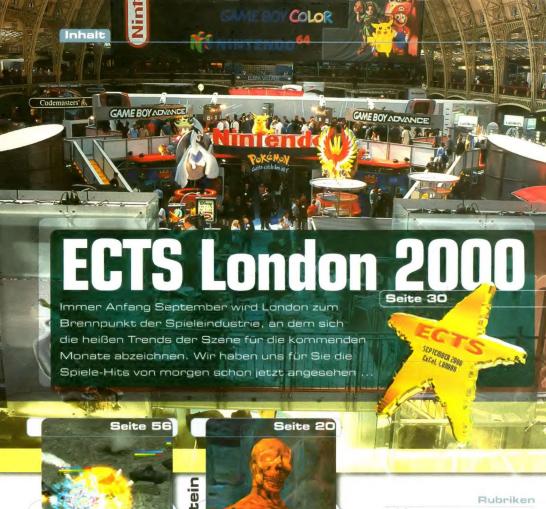












Project

Echtzeitstrategie der Spitzenklasse: Top-Wares Earth 2150-Nachfolger wird Westwoods nächstem C&C-Spross Alarmstufe Rot 2 mächtig zu schaffen machen!

Castle Wolfenstein

Zweifelhaft, ob Return to Castle Wolfenstein jemals in Deutschland erscheinen wird. Wir fragten nach, warum ein Release hier zu Lande problematisch wäre.

Auftakt						4	,			×		3
Bestseller												140
Cover-CD-ROM								,		*		178
Die letzte Seite							,					194
Die Redaktion					÷							3
Neustart				×								138
Hardware-Referenzen	*						ě					192
Hit-Countdown			*	,			*		*	,		141
Hotlines		, ,	×		,		*					141
Impressum				,		,		4			*	107
Inhalt Spieletipps					*							147
Inhaltsverzeichnis			,		,							4
Inserentenverzeichnis			 y									143
Leserbriefe				,								142
So werten wir						à						. 54

# Aktuelles

Budgetspiele			×									14
ECTS				٠								30
Online-Spiele			*	*				٠				12
Spiele-Industrie								*				16
Vermischtes												8

Moon



Return to Castle Wolfenstein und die Rechtslage bei indizierten Spielen 20
Fear-Factory-Interview: Spielemusik
aus der Angstfabrik
Die Zukunft der Computerspiele –
Essay von Marc Saltzman 28
Vorschau
THEMA DES MONATS:
ECTS London 2000
Das Gipfeltreffen der internationalen Spiele-
Industrie im Kensington Olympia: Alle Top-Spiele
der kommenden Monate im Überblick:
Anno 1503
Sunflowers' Nachfolger zur Erfolgs-WiSim
Anno 1602
Diablo-2-Add-On34
Neue Herausforderungen für hochgezüchtete
Paladine und wilde Barbaren
DSA Armalion
Ein neuer Rollenspiel-Sternenschweif am Horizont?
Mafia44
Gangster-Action für die ganze "Familie"
9
Red Faction40
Ego-Shooter von den Freespace-Machern
Severance: Blade of Darkness
Nicht für Zartbesaitete: das Fantasy-Abenteuer von
den Rebel Act Studios
Unreal 2
3D-Action mit Super-Grafik
Tests
TEST DES MONATS:
The Moon Project 💝56
Age of Kings: Die Eroberer84
Bundesliga Stars 2001 100
Deep Fighter
Dragonfire
Fußballmanager 2001 102
Homeworld: Cataclysm
Imperium der Ameisen
Jagdverband 44106
Mercedes Benz Truck Racing98
Panzer General Untern. Barbarossa82
PGA Golf Championship 106
Road Wars
Rollercoaster Tyc.: Loopy Landscapes . 106
Sanity

Die Sims: Das volle Leben
Star Trek Voyager: Elite Force 90
Sudden Strike 🧺
Sydney 2000 104
Spielerforum Age of Empires
Anstoss
Command & Conquer
Diablo 2
Die Siedler 3
Die Sims
Everquest
FIFA 2000
Flugsimulationen116
GTA 2122
Half-Life & Team Fortress 108
Need for Speed
NHL 2000
Starcraft
Ultima Online
Unreal Tournament
Spieletipps
Spieletipps Age of Kings: Die Eroberer149
Age of Kings: Die Eroberer
Age of Kings: Die Eroberer149
Age of Kings: Die Eroberer
Age of Kings: Die Eroberer
Age of Kings: Die Eroberer       149         Cultures       163         Heavy Metal F.A.K.K. 2       167         Mohrhuhn 2       169
Age of Kings: Die Eroberer.       149         Cultures       163         Heavy Metal F.A.K.K. 2.       167         Mohrhuhn 2       169         Kurztipps       171         Thema Technik       173
Age of Kings: Die Eroberer.       149         Cultures       163         Heavy Metal F.A.K.K. 2       167         Mohrhuhn 2       169         Kurztipps       171
Age of Kings: Die Eroberer.       149         Cultures       163         Heavy Metal F.A.K.K. 2.       167         Mohrhuhn 2       169         Kurztipps       171         Thema Technik       173
Age of Kings: Die Eroberer 149 Cultures 163 Heavy Metal F.A.K.K. 2 167 Mohrhuhn 2 169 Kurztipps 171 Fhema Technik 173 Furok 2 175
Age of Kings: Die Eroberer. 149 Cultures 163 Heavy Metal F.A.K.K. 2 167 Mohrhuhn 2 169 Kurztipps 171 Chema Technik 173 Furok 2 175  Hardware
Age of Kings: Die Eroberer. 149 Cultures 163 Heavy Metal F.A.K.K. 2 167 Mohrhuhn 2 169 Kurztipps 171 Thema Technik 173 Furok 2 175  Hardware Aktuelles: Hardware. 182
Age of Kings: Die Eroberer. 149 Cultures 163 Heavy Metal F.A.K.K. 2 167 Mohrhuhn 2 169 Kurztipps 171 Thema Technik 173 Furok 2 175  Hardware Aktuelles: Hardware 182 Produktneuheiten speziell für Spieler Hardware-Referenzen 192
Age of Kings: Die Eroberer. 149 Cultures 163 Heavy Metal F.A.K.K. 2 167 Mohrhuhn 2 169 Kurztipps 171 Chema Technik 173 Furok 2 175  Hardware Aktuelles: Hardware 182 Produktneuheiten speziell für Spieler
Age of Kings: Die Eroberer. 149 Cultures 163 Heavy Metal F.A.K.K. 2 167 Mohrhuhn 2 169 Kurztipps 171 Thema Technik 173 Furok 2 175  Hardware Aktuelles: Hardware 182 Produktneuheiten speziell für Spieler Hardware-Referenzen 192 Von PC Action empfohlen: die beste Hardware für
Age of Kings: Die Eroberer. 149 Cultures 163 Heavy Metal F.A.K.K. 2 167 Mohrhuhn 2 169 Kurztipps 171 Thema Technik 173 Furok 2 175  Hardware Aktuelles: Hardware 182 Produktneuheiten speziell für Spieler Hardware-Referenzen 192 Von PC Action empfohlen: die beste Hardware für Ihren Bechner
Age of Kings: Die Eroberer
Age of Kings: Die Eroberer. 149 Cultures 163 Heavy Metal F.A.K.K. 2 167 Mohrhuhn 2 169 Kurztipps 171 Thema Technik 173 Turok 2 175  Hardware Aktuelles: Hardware. 182 Produktneuheiten speziell für Spieler Hardware-Referenzen 192 Von PC Action empfohlen: die beste Hardware für Ihren Rechner Vorschau: Microsoft Controller. 184 Neues von der SideWinder-Familie
Age of Kings: Die Eroberer. 149 Cultures



Vollversion: Turok 2

Acclaim schickt Sie mit dem Superhelden Turok auf Saurierjagd! Turok 2 ist ein Leckerbissen für Action-Fans und bietet neben sechs riesigen, mit Gegnern gespickten Einzelspieler-Levels sogar einen Multiplayer-Modus.

Cover-CD

Demo des Monats: Heavy Metal F.A.K.K. 2

In Heavy Metal F.A.K.K. 2 brennt die attraktive Julie ein Action-Feuerwerk der Sonderklasse ab. Weitere Top-Demos dieser Ausgabe: Sudden Strike und Blair Witch Project.



OUTCAST

DRIVE



Fast wie Weihnachten



"Die drei Spieleriesen Eidos, Electronic Arts und Infogrames setzen mit der dritten Folge der Play-the-Games-Spielesammlungen neue Qualitäts-Maßstäbe." "Bei der riesigen Auswahl ist für jeden etwas dabei – eindeutig die beste und hochwertigste Compilation,

The Spinish, Suited

Powered by







Bedrohlich wirkende Borg und brutale Harvester stellen sich der Mannschaft der U.S.S. Voyager in den Weg. Ein Leckerbissen für jeden Ego-Shooter-Spieler und Fan der Serie.



### **Bumm Bumm**

Rabiat geht's bei Sudden Strike zu. In historisch nachempfundenen Szenarien des 2. Weltkrieges bekämpfen sich sämtliche Nationen. Ein strategischer Knaller. für erfahrene Genreveteranen.



### Righ Righ

Aquarien sind toll. Und wenn es sauber ist. leben auch die Fische länger. So ist es sicherlich kein Wunder, dass die Fische in Deep Fighter bei der trüben Suppe nur noch morden wollen.



### Bsss Bsss

In diesem Echtzeitstrategiespiel ist der Aufhau eines Ameisen-Volkes Ihr Ziel. Die komplizierte Steuerung und der teilweise unfaire Schwierigkeitsgrad erschweren dies jedoch.



### Brumm Brumm

Breitreifen, ausbalancierte Lenkung und feines Fahrgefühl können Sie bei Road Wars NICHT erwarten. Dafür aber schubsende und Raketen abfeuernde Fahrzeuge. Nach kurzer Zeit ermüdend.

# Respekt, Herr Raab

Geschicklichkeitsspiel Stefan ist nicht zu stoppen



Putzgeschwader: Solange Uschi mit der Bodenpflege zu tun hat, überlegt sich Stefan seinen nächsten Schritt und blickt sehnsüchtig zum Sofa.

Jeden Montag um 22.15 Uhr sitzen begeisterte Zuschauer vor ihren Fernsehgeräten und hängen an den Lippen von Moderator Stefan Raab. Westka, bekannt durch das Spiel Arcatera, präsentiert nun in Zusammenarbeit mit Raab TV das PC-Spiel

Pulleralarm rund um die quotenstarke Pro7-Sendung, das die lange Warterei auf den ersehnten Ausstrahlungstermin verkürzen soll. In 2D-Levels trachten diverse Gegner nach Stefans Leben. Vorgegebene Stationen, wie beispielsweise ein Sofa, müssen zuerst besucht werden, um den Level abzuschließen. Die erhaltenen Punkte kann der Spieler dann per Internet auf der Highscore-Tabelle der Seite www.tv-total.de eintragen lassen. So nimmt er an einem Gewinnspiel teil.

Info: www.tv-total.de

sorgt alle Big Brother-Fans seit B dem 16. September mit Klatsch und Tratsch aus dem Container J Interesse an einem SMS-News-Ticker besteht, einfach anmelden Robo Vision 2000: Am 6. Oktor startet der neue Wetthewerh der Lego Company. Tellnehmer sind Schüler der naturwissenschaftlichen Hochschullandschaft dreier Nationen. Infos unter www.legomindstorms.com///

# PC-Action-Leser machen mit!

1. Wie alt sind Sie?			5. Haben Sie einen Internet-Anschluss?
			Outa, ich habe Zugang zum Internet.
2. Welche Spiel-System	e haben Sie zu Hause oder wolle	n Sie kaufen?	Olich plane, mir einen zuzulegen.
PlayStation:	O Habe ich O Will	ich kaufen	Nein
PlayStation 2:	O Habe ich O Will	ich kaufen	
Nintendo 64:	O Habe ich O Wil	ich kaufen	6. Wie oft im Jahr kaufen Sie PC Action?
Game Boy:	O Habe ich O Wil	ich kaufen	(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an).
Dreamcast	O Habe ich O Will	ich kaufen	
PC:	O Habe ich O Will	ich kaufen	7. Welche Rubriken und Heftinhalte interessieren Sie?
Xbox:	O Habe ich O Wil	ich kaufen	O Aktuelles O Spieltipps
Dolphin:	O Habe ich O Will	ich kaufen	O Vorschau O Hardware
			O Spieletest O Spielerforum
3. Wie beurteilen Sie P	C Action?		O Blickpunkt. OD-Inhelte
Kompetent:	O Sahr O Ausreichend	○ Weniger	
Kritisch:	Sehr Ausreichend	○ Weniger	B. Welche anderen Computerspiel-Magazine lesen Sie?
Informativ:	Sehr Ausreichend	○ Weniger	
Aktueli:	Sehr Ausreichend	○ Weniger	
Übersichtlich:	Sehr Ausreichend	<ul><li>Weniger</li></ul>	
Preiewert:	Sehr Ausreichend	○ Weniger	
Optisch ansprechend.	Sehr Ausreichend	<ul><li>Weniger</li></ul>	9. Welches ist Ihr Lieblings-Genre?
			Action
	ben Sie an PC Action? (Vergeber		Adventure
	efällt mir sehr gut, 6 = Gefällt m		Simulation
Aktuelle Ausgabe:	01 02 03 04	O5 OB	Sport
Textqualität:	01 02 03 04	05 06	Strategie
Layout:	01 02 03 04	05 06	Rennspiel
Titelbild:	01 02 03 04	05 06	Rollenspiel

01 02 03 04 05 06 Wintschafts-Simulation

An dieser Stelle finden Sie jeden Monat einen kleinen Fragebogen. Damit möchten wir Ihre Meinung zur jeweils aktuellen Ausgabe kennen lernen und unsere Leser aktiv an der Gestaltung der PC Action teilhaben lassen. Damit die kleine Mühe aber auch nicht umsonst ist, verlosen wir unter allen Einsendern jeweils ein topaktuelles PC-Spiel aus unserem Fundus. Einfach ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an folgende Adresse schicken (Absender nicht vergessen):

COMPUTEC MEDIA AG PCA 10/2000 Roonstraße 21 90429 Nürnberg

# "Mach' et ( Krischan



Evergreen. Die Headline "Mach' et Otze" geht

in die PCA-Geschichte ein

SEXY ICE

Eisige Leidenschaften: Auf der Jagd

nach dem idealen Puck vergibt Herr

B. mit 94% die höchste Wertung aller

Zeiten. Das Layout des NHL-97-Tests

gilt vielen heute noch als wegweisend

A Star is born": In der Spielezeitschrift-WiSim MAG! betritt Herr B. die digitale Showbühne (PCA 04/96).



FITHESSMANGEL

Thompson's Olympischen Zehnkampf" (PCA 09/96) mit einer verdienten 15%-Wertung ab. Zeitzeugen ertappten ihn jedoch noch Wochen später dabei, wie er seinen Pixel-Athleten in die Arena schickte.



Vollprofi: Herr B. gibt seinen Rennspiel-Tests den letzten Schliff (PCA 02/98)

(PCA 11/96).

Ein hartes Zockerleben. Christian "der Borusse" Bigge bescherte uns insgesamt 56 PC Action-Ausgaben 823 Seiten Umfang mit 2.469 Millionen Anschlägen,

bestehend aus 103 Seiten News, 123 Seiten Features und Specials, 237 Seiten Vorschau-

Artikel und 360 Seiten Spieletests. Mit 236 getesteten PC-Spielen.

davon 47 Manager-66 Rennspiele und 87 Sportspiele mit

Durchschnittswertung von 66%.

Niedrigste Wertung: 2% (Fußballfieber) Höchste Wertung: 94% (NHL 97)



Skandalöser Scherzkeks: In die Spieletipps zu F1 Racing Simulation schmuggelte Herr B. den Aprilscherz vom per Hotkey aufrufbaren Editor (PCA 04/98) Tausende Leser klingeln Sturm. Beim Hersteller und in der Redaktion



Abgreifer: Auch Hardware ist zum Testen da, sagte sich Herr B. und kein neues Stück war vor ihm und einem PC sicher



Vollblut-Journalist: Kein Weg war Herrn B. zu weit, keine Frage zu viel. Im Kreis der Designer-Koryphäen Peter Molyneux, Richard Garriott und Sid Meier gingen dabei sogar manchmal Träume in Erfüllung.

Herr B. blickt in die spannende Zukunft Das gesamte Team der PC Action wünscht dir bei den kleinen geschäftlichen und den großen privaten Aufgaben das Allerbeste. Es war klasse mit dir!

Eine kleine, weiße

Möööwääää!!!

SPECKTAKULĂR 089

shop games

jetzt neu Computer- & Videospiele

BÜCHER MUSIK DVD&VIDEO SOFTWARE&CD-ROMS COMPUTER-&VIDEOSPIELE E-CARDS AUKTIONEN ZSHOPS

NEU

# www.amazon.de



Ab sofort kauft man die neuesten Spiele dort, wo PC und Konsole stehen: Zuhause. Unter www.amazon.de kann man jetzt ganz einfach jede Menge Computer- und Videospiele bestellen. Das ist Shopping auf dem nächsten Level.

einfach so einkaufen amazon.de

# Spiele für den Palm

Handheld-Spiele Organizer wird zur Unterhaltungselektronik

Palm Nums: Programmierer Hans Scholz sorgt für diesen Zahlenspaß.

Die Funktionen des Organizers Palm sind sicherlich nützlich, aber bislang fehlte ein wenig der Spaßfaktor. Um den kümmern sich jetzt die Emperor Studios, die zwei Spiele fur das tragbare Elektrohirn vertreiben. Archon, einigen vielleicht noch vom C64 bekannt, verbindet Schach mit Rollenspiel. Palm Nums ist ein klassisches Denkspiel zur Stimulation der grauen Zellen. Beide Spiele können auch mit einem Mitspieler bestritten werden und sind für ein paar Mark erhältlich unter www.emperorstudios.de.





# "Domina Ludens" - Das Zockerweibchen

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine "Domina Ludens" aus der stetig ansteigenden Menge der Zockerweibchen vor. Zum Start der Kooperation präsentieren wir Ihnen die Chefin selbst:

Name: Heike Pressler Beruf: PR-Referentin

Alter: 28

Nickname: Zockerweibchen [Viper] E-Mail: zockerweibchen@zockerweibchen.de Homepage: www.zockerweibchen.de

und www.blauauge.de

Lieblingsgenre: Shooter, Action, Adventure,

[Strategie]

Lieblingsspiele: Guake I + II, Dark Project, Vampire, [Alpha Centauri] Seit wann ich spiele: 1994, Doom war mein erster Shooter, Myst mein erstes

Adventure, danach war ich "spielsüchtig".

Statement: Deftige Action, eine groß angelegte Verschwörung und das Ableben der Pixelgegner - diese Spielmischung schafft es, mich stundenlang von der Außenwelt abzuschneiden, während die Pizza kalt und die Cola warm wird und "Blauauge" am Spielwahn seiner Freundin verzweifelt. Denn er gehört zur seltenen Spezies der "Nichtzockermännschen". :-)

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns. Einfach ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddetei anhängen und ab damit an leserbnefe@pcaction.de Konventionelle Briefe bitte mit Foto an die Redaktionsadresse aus dem Impressum

# Hol Dir die neuesten Games per Mausklick



Erscheint voraussichtlich am



Sydney 2000 Das offizielle Computerspiel der



## Play The Games Vol. 3

Teil dref der erfolgreichen Spiele-Compilation: 25 hochwertige Games zum kleinen Preis

Battle Isle - Der Andosia Konflikt Coming soon – jetzt schon vorbestellen

Computer- und Videospiele unter www.amazon.de. Ab 89,- DM Bestellwert versandkostenfrei. \*zzgl. Versandkosten

einfach so einkaufen

amazon.de

# Baline-Hilfe?

Kennen Sie das? Sie beginnen als

Neuling ein Online-Spiel, haben nicht die geringste Ahnung von der Materie und fühlen sich irgendwie hilflos. Wären da nicht freundliche Spieler, die einen an die Hand nehmen, wurde man nach einigen Stunden schon wieder aufhören. Ich habe vor kurzer Zeit mit Diablo 2 begonnen und mich genauso gefühlt, wie oben beschrieben. Dann jedoch traf ich D2-Anhanger mit äußerst lustigen Namen: Baron Nixwiehin oder Baron Rasmadharim, um nur zwei dieser Leute zu nennen. Ich wurde ausstaffiert mit diversen Unique-Items wie z. B. der Seide des Siegers, obwohl diese Leute mich nicht einmal kannten. Ein kleines Dankeschön an dieser Stelle an all die Menschen dort draußen, die mit Ihrer Hilfsbereitschaft anderen Spielern Hoffnung geben. Tanja Bunke

# Blick zu den Sternen

Online-Rollenspiel Alternative zu Everquest?

Wer die Welt von Everquest zu mystisch findet und sich lieber mit Science-Fiction beschäftigt, der sollte Ende des Jahres die Augen offen halten. Anarchy Online, kreiert von Fun-Com, entfuhrt Sie in die 3D-

Welt von Rubi-Ka, 28.000 Jahre in die Zukunft. Gemeinsam mit anderen können Sie Aufgaben lösen, wobei diese genau an den Charakter und seine Talente angepasst sind und ständig neu generiert werden. Die Spielfigur können Sie individuell einstellen und haben mit über 90 Fertigkeiten eine große Auswahl an Möglichkeiten. Ebenso gibt es die Option, einer der vorgegebenen Gemeinschaften (Rebellengruppe oder Omni-Tek Clan) beizutreten oder das Spiel als Einzelkämpfer zu bestreiten.

Info: www.anarchy-online-com



Dass die Programmierer nicht an der grafischen Umsetzung gespart haben, zeigt uns dieses Bild.



Gut gebrullt, Tiger: In Velios erwarten Sie Gegner, denen durch die Kälte nicht gerade warm ums Herz ist.

# **Everquest: Zweite Erweiterung**

Online-Rollenspiel | Zusätze für das Endlos-Abenteuer

Im Winter 2000 erscheint die zweite Erweiterung zum bisher erfolgreichsten Online-Spiel. und zwar Everquest: The Scars of Velios. Diese entführt Sie auf den Eiskontinent Velios mit all seinen Gefahren und Rätseln. der südlich von Antonica liegt. Zusätzlich bietet die Erweiterung eine Reihe neuer Nichtspielercharaktere wie beispielsweise einen Eisdrachen, wirksame Zaubersprüche, Waffen und 16 weiterentwickelte Abenteuerzonen. Schon bald segeln Sie an Bord eines der neuen Schiffe durch eine detailreichere Welt mit dreimal mehr Polygonen und besseren Texturen! Info: www.station.com/everquest

# Freibeuter der Meere

Online-WiSim Schiffe versenken im Internet

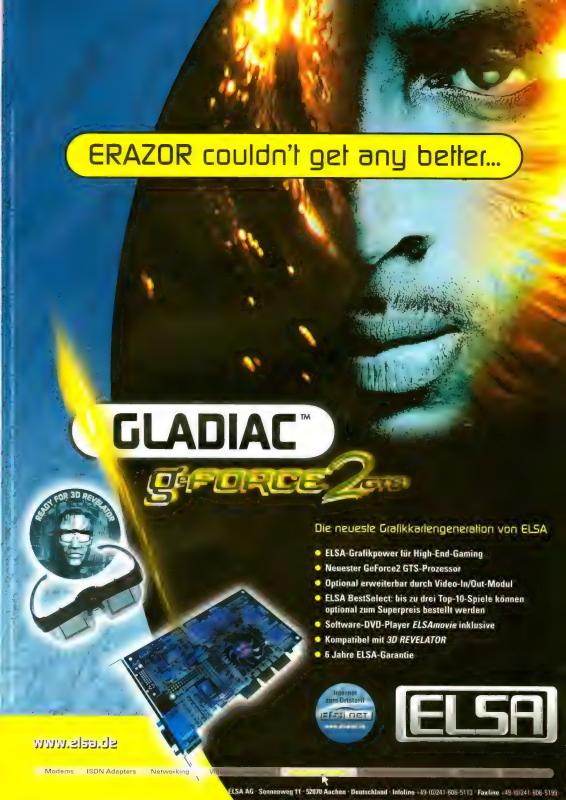
Entwickler Neo hat Anfang 2001 seinen ersten Mehrspieler-Titel Pirates Online fertig. In einer komplett in 3D generierten Welt, die zudem Tag-und-Nacht-Wechsel beinhaltet, dür-

Dieses Schiff konnen Sie mit Nebenjobs, beispielsweise kelinern, ergattern.

fen Sie zunächst als Matrose des 18. Jahrhunderts wählen, ob Sie zu einem blutrünstigen Piraten mutieren oder als edler Händler Ihr Geld verdienen. Programmiert auf derselben Engine, die auch für Clou2 verwendet wurde, beinhaltet Pirates Online neben dem Zoomfaktor auch eine 360-Grad-Ansicht, Für alle, die es nicht erwarten können: Im Oktober beginnt der Betatest.

Info: www.pirates-online.com

/// eHammer: Innerhalb von sechs Monaten wurden die Internet-Auxtionshäuser eBay und Ricardo von eHammer überholt. Dieser ist auch mit über 340.000 Auktionen der derzeit größte Anbieter (www. ehammer.de). /// Zlash: Alles. was Jugendliche interessiert, ist jetzt auf www.zlash.de zu finden. einer Internetseite von Jugendlichen für Jugendliche. Infos gibt es beispielsweise über Hip Hopper, Musik und Sport. ///





# **Der zweite Streich**

Spielesammlung : EA und Infogrames legen zusammen

Dieser Tage kommt die PC Games Collection 2 von Electronic Arts und Infogrames in den Handel. Für knapp 50 Mark bekommen Sie zehn Spiele: Der Industriegigant, Der Korsar, Dethkarz, Dune 2, Dungeon Keeper 1, Lucky Luke, Need For Speed 2, Nuclear Strike und Puma Street Soccer.

Info: Electronic Arts, Pascalstraße 6, 52076 Aachen



ware-pyramide.de

Budgetspiele ak tronic stockt auf

# Ein Preis rund um die Uhr.



- Ohne Vertragsbindung
- Ohne Grundgebühr
- Ohne Verbindungsentgelt
- Ohne Mindestabnahme



Nutzen Sie unsere Gratisdienste:

AddHelp

Addwap

AddSale

AddBuy

**AddOffice** 

**Nachspiel** 

Ich hoffe, Sie erinnem sich noch an

handels-Test in der vergangen Ausgabe. Erwartungsgemäß waren die Gewinner mehr und der Rest weniger erfreut über unseren Bericht. Wie eng das beieinander liegen kann, zeigt das Beispiel Gameworld (Platz 4) und Playcom (Platz 5). Gameworld nahm die Sache mit Humor und schickte uns im Nachhinein sogar kostenlos ein Exemplar Space Invaders. Vielen Dank! Playcom hingegen stornierte alle Anzeigen. Da passt es ins Bild, dass von den Erfurtern zuvor auch die Diablo-2-Retoure abgelehnt und kostenpflichtig an uns zurückgeschickt wurde. Angeblich sei die Packung geöffnet, Kratzer und Fingerabdrücke auf den CDs gewesen. Schade nur, dass wir das Dina nicht angerührt hatten. Tja, ich überlasse Ihnen die Entscheidung, wem Sie glauben möchten ...

Joachim Hesse

# Steigen die Hardware-Preise?

GEMA will bald Urheberrechtsabgaben für PCs eintreiben

Bei Kassettenrecordern und Musik-CDs ist es seit langem gang und gäbe: Die Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte (GEMA) treibt Abgaben für die Schöpfer von Liedern und Filmen ein. Da man auch mit dem PC Audio- und Videodaten kopieren kann, hat die Schiedsstelle des deutschen Patentamts am 5. Mai entschieden, dass diese Abaaben auch für digitale Medien fällig werden. Für PCs und möglicherweise auch Gerate wie CD-Brenner soll der Hersteller zahlen. In einem ersten Schritt hat die GEMA nun die PC-Hersteller aufgefordert, ihre Verkaufszahlen offen zu legen. "Wir wollen die Hersteller auf die sich ändernde Gesetzlage aufmerksam machen", so GEMA-Sprecherin Dr. Elfriede Oberhofer. Die Aktion wird voraussichtlich zur Folge haben. dass sich die Preise der betroffenen Geräte in Deutschland erhöhen.

Info: www.gema.de



Der PC: Die GEMA erhebt demnächst auch hier Gebühren.

# Verleihen verhoten!

# Publisher CDV sagt Videotheken den Kampf an

"Wir werden generell für keines unserer Produkte eine Verleiherlaubnis vergeben und jeden Verstoß mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln verfolgen. Dies gilt im Besonderen für Sudden Strike, bei dem wir den Verleihmarkt genau überwachen werden", teilte uns Claudia Rieflin, PR Direktor von CDV mit. Und die Karlsruher haben gute Karten, denn ein unerlaubter Verleih ist strafbar.

Laut CDV sieht das Unternehmen im Verleih von Computerspielen hauptsächlich eine preiswerte Alternative, um die Titel zu kopieren.



Sudden Strike: Dieses Spiel darf nicht professionell verliehen werden.



Claudia Rieflin von CDV warnt vor dem Verleih von Spielen des Unternehmens.

# Goldregen

# Die VUD kürt neue Verkaufslieblinge

Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) hat wieder einige Spiele für ihren Verkaufserfolg belohnt: C & C 3: Tiberian Sun bekam für mehr als 400.000 verkaufte Exemplare die Doppel-Platin-Auszeichnung, Diablo 2 kassierte Platin für 200.000 Stück. Weltweit sind es bei Diablo 2 sogar schon 1,7 Millionen Schachteln, die über den Ladentisch gingen. Mit einem Gold-Prädikat für je

100.000 Spiele zeichnete der VUD Catan - Die erste Insel, Die Sims, GTA 2 und Pharao aus.

Info: www.vud.de

VUD-Geschaftsführer Hermann Achilles weiß: Vermarktung ist ein Schlussel zum Erfolg.

/// Laut Angaben von Publisher Activision wurde Soldier of Fortune indiziert. /// Der Hannoveraner Söft ware Publisher Innomics hat sich die europaweiten Vertriebsrechte für die verspätete Mission-CD Jagged Alliance 2.5 - Unfinished Business gesichert. /// THO hat den Entwick ler Volition (Descent) übernamen. /// Laut einer Erhebung im Auftrag der Zeitschrift Stern soielen in zwischen rund 13 Millionen Deutsche am Computer. /// Die Österreicher **JoWood** (Der ndustriegigant) naben den Frankfurter Publis Neon (Mr. Nutz) erworben. /// Ubj Soft (Rayman 2) haben Red Storm (Rainbow Six) gekauft. ///





6% / 88% FC Retion.

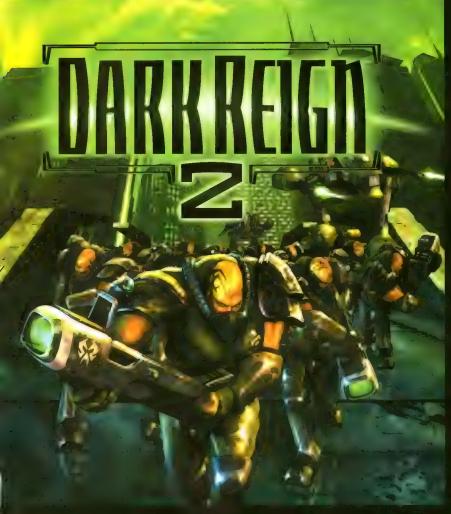


92%



8.8% sesmanlo

# SEHEN SIE DER REVOLUTION DIREKT INS AUGE!





Beherrschen Sie des Internet mit intensiven Mehrspieler-Schlechter z.B. King of the Hill und Kooperationespiel.



Genießen Sie die verbesserte Grafik und die schwindelerregen den Framerates der 30-France



Spielen Sie aus der treditionellen Echtzeitstretegie Ansicht oder zo men Sie sich militan in die Azzion



Wagen Sie sich auf spektakuläre Tag- und Nachteinsätze, die unter schiedliche Taktilien erfordern

# DAS SCHLACHTFELD DER ZUKUNFT

Zum allerersten Mal können Sie bei einem Echtzeitstrategie-Spiel von der traditionellen Draufsicht aus Krieg Liber oder zum Miller versetzt Sie Durk Reign 2 in den Schlamm der Schützengraben und lasst Sie jeden Ihrer Befehle am eigenen Leib erleben. Hier henscht Krieg-Hautnah und nochstpersonlich. Willkommen auf dem Schlachtfeid der Zukunft. Willkommen bei Durk Reign 2.





www.activision.de



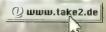
# MANEGE FREI!



Die drohende Geburt des Nightmare Child wirft ihre dunklen Schatten voraus...

betritt den Psycho Circus mit einem KISS Mitglied, und verwandel' Dich in einen allmächtigen »Avatar« aus dem gleichnamigen KISS-Comic. Mach' mit 12 tödlichen Waffen den Ausgeburten des Nightmare Child die Hölle heiß. Stell' Dich der Monsterflut dieses Dämons, und besiege die Höllenscharen. Die Manege ist eröffnet.

ERHĀLTLICH





















THE NIGHTMARE CHILD!

• Mehrene Inai ningslevels + Tikling & Will kritey Szenario

• Original Waffen und Eigenent wicklungen

• Vom ehemaligen Xatrix-Team mit Unterstützung durch id

• Erscheint nicht in Deutschland

# Die dunkle Vergangenheit

Die mehr oder weniger offiziellen Vorgänger von Return to Castle Wolfenstein haben schon einige Jahre auf dem Buckel, sind zum Teil indiziert oder beschlagnahmt und von der Benutzung kann Ihnen unser Anwalt zudem nur

dringend abraten (siehe Kasten "Machen Sie sich strafbar?"). Auf den alten 8-Bit-Computern Apple 2 und C 64 gab es von MUSE Software Anfang der 80er-Jahre ein Spiel mit dem Namen Castle Wolfenstein. Der Spieler saß als Gefangener in der Burg Wolfenstein ein und musste den Weg nach draußen finden. In Bauklötzchen-Grafik kämpfte man sich von Raum zu Raum. Unterwegs trafen Sie auf Wachen, die Sie mit gekrächzten deutschen Worten wie "Halt, Schweinehund!" empfingen. Im Nachfolger Beyond Castle Wolfenstein war es Ihr Ziel, eine Bombe im Führer-Bunker zu platzieren. 1992 kam dann Wolfenstein 3D von id Software, das als Vorbereiter für das Genre der Ego-Shooter gilt. Am Schluss besiegte man "General Fettgesicht". Einen Nachfolger mit neuen Missionen gab es mit Spear of Destiny sogar auch noch, bevor sich id-Gründer John Carmack Doom zuwandte.



**Beyond Castle** Wolfenstein: Die Strichmännchengrafik des C-64-Spiels beschränkt sich auf einfache Zutaten

n Ihrer Hand wiegen Sie eine Pistole Marke Luger. Sie spähen aus Ihrem Versteck auf die Patrouille. Dann ist er da, der günstige Moment. Zwei Schüsse bellen und zwei Leichen liegen am Boden. Sie sind bereits unterwegs in den nächsten Gang. Eine ganz normale Szene aus einem halbwegs guten Ego-Shooter, sagen Sie? Nichts, weswegen man ein ungutes Gefühl haben musste? Sie hatten vielleicht Recht, wären da nicht die Hintergrundgeschichte und die in Deutschland aus dem Verkehr gezogenen Vorgänger des Spiels (siehe Kasten "Die dunkle Vergangenheit"). Und genau hier - in Deutschland kommt der Spieler zum Einsatz: Er übernimmt die Rolle des amerikanischen Geheimagenten B.J. Blazkowicz, dessen Aufgabe es ist, hinter den feindlichen Linien die Pläne von Hitlers Vertrautem, Reichskommissor Heinrich Himmler, zu durchkreuzen. Dabei gerät er natürlich ståndig in Scharmützel mit deutschen Soldaten allesamt in originalgetreuen Uniformen. Auch auf andere historische Details wird penibel

geachtet. "Wir wollen den Spieler auf eine Reise in die verdrehte Kriegsmaschinerie der Nazis schicken und das ist so eben glaubhafter", außerte sich Produzent Ionathan Knight in einem Interview mit dem Online-Magazin Gamespot UK.

# Warum Zweiter Weltkrieg?

Es ist makaber, aber es ist nur ein Spiel. So könnte man argumentieren, wenn man versucht, Return to Castle Wolfenstein zu rechtfertigen. Warum müssen die Entwickler Gray Matter auch unbedingt ein Spiel mitten in einem nachgestellten Zweiten Weltkrieg stattfinden lassen? "Etwas gruselig ist die Sache schon", so Knight in dem Interview. Tatsächlich wollen die Macher eine gewisse Grundspannung erzeugen, indem sie-



Am Boden zerstört: Über das Funkgerät in diesem Raum wird nun keine Verstärkung mehr alarmiert.



Aufgelauert: Hinter einer Ecke überfallt den Spieler ein Versuchsergebnis geheimer Nazi-Experimente.

bei Return to Castle Wolfenstein Realität mit Fiktion geschickt vermischen. Besonders, da dem Spieler die Zusammenhänge nicht gleich auf einem Silbertablett präsentiert werden. Zuerst befindet sich dieser scheinbar nur auf einer zwar gefahrlichen, aber dennoch ganz gewöhnlichen Undercover-Aktion: Er trifft auf Infanteristen und Wachposten, sammelt Informationen von Angehörigen der Widerstandsbewegung. Doch nach und nach verändert sich das Szenario. Zum einen, da Himmler einen durchgeknaliten Wissenschaftler namens "Death's Head" angeheuert hat, der den ultimativen Kämpfer erschaffen soll. Das beschert recht bald unangenehme Zusammentreffen mit allerlei Zombies und anderen missglückten Versuchsteilnehmern. Zum anderen, weil

# Fragen an Activision Deutschland

sion aus dem Spiel zu

Man Da die

Symbole (Hakenkreuze,

SS-Runen, Hitler-Bilder.

etc.1 in extrem viele

Grafiken und Models

implementiert wurden.

wäre der zeitliche und

finanzielle Aufwand

enorm gewesen. Der Entwickler kalkulierte

drei bis vier Monate

400.000 US-Dollar

Kosten. Somit hätten

die Kosten naturlich in

keinem Verhältnis mehr

Zeitaufwand und etwa

entfernen?

Return to Castle Wolfenstein wird hier zu Lande definitiv nicht erscheinen. Wir haben für Sie Marketing Direktor Markus Wilding von Activision Deutschland interviewt und nach den Hintergrunden für diese Entscheidung gefragt.

PC III. Wollt ihr Return to Castle Wolfenstein ausschließlich wegen der ım Spiel vorkommenden Nazi-Symbolik

nicht in Deutschland veröffentlichen oder gibt es noch weitere Gründe?

Marios Wilden Die Nazi-Symbolik ist der einzige Grund.

PC Wie groß wäre der zeitliche und materielle Aufwand gewesen, alle Nazi-Symbole für eine deutsche Ver-

General Name of Sc - - - -New .



(A) the stay was Mart to E = 10 6. 10 [] [ , 10]

zum zu erwartenden Gewinn gestanden

PC 1. TOO Kann in euren Augen die Darstellung von Nazi-Symbolik in Return to Castle Wolfenstein als Verherrlichung des Nazi-Regimes interpretiert werden?

Das ist natürlich schwieng emzuschätzen, allerdings sind die Gebäude und Ausstattung darin doch sehr bombastisch und in gewissem Maße auch verherrlichend.

I Immer wieder hört man unter Spielern das Argument: "In Return to Castle Wolfenstein sind doch die Nazis die Bösen, die man bekämpft! Das kann doch nichts Schlechtes sein!?" Wie steht the dazu?

C Das ist naturlich eine sehr pauschale Aussage. Im Spiel kämpft man gegen verschiedenste deutsche Soldaten vor einem veränderten Szenario aus dem Zweiten Weltkrieg Auch in der realen Geschichte war nicht jeder deutsche Soldat mit einem "Nazi" gleichzusetzen.

Beugt ihr euch bei eurer Entscheidung zu Wolfenstein ganz freiwillig den Vorgaben der deutschen Rechtsprechung oder habt ihr dazu kritische Vorbehalte?

W. Wir haben keine Vorbehalte

diese ganzen Machenschaften von einer zweiten Interessensgruppe beobachtet werden: Einem okkulten Zirkel. Wie sich herauskristallisiert, hat Himmler großere Machte geweckt, als er sich erträumt hatte. Auf den Spieler wartet nach Dörfern, Festungen und Labors ein gigantischer Showdown in einer anderen Dimension, wenn man den Entwicklern glauben darf. Sollten Ihnen jetzt Gedanken an Half-Life (natürlich die deutsche Version) und die dortigen Ausfluge in fremde Welten gekommen sein, so durfte das Gray Matter nur allzu recht sein. "Wir wollen den besten Ego-Shooter aller Zeiten machen", erklart Knight.

### Das Herz

Damit die Geschichte auch optisch mithalten kann, entschieden sich die Entwickler für den Einsatz der Quake 3-Engine. Und dass Gray Matter mit id-Produkten umzugehen vermag, hat das Team damals noch unter dem Namen Xatrix (Kingpin) bereits demonstriert. Die Engine ist inzwischen so mächtig, dass man in Return to Castle Wolfenstein alle Gebaude betreten kann. Für die Texturen wurde Mitproduzent Drew Markham extra mit einem Fotoapparat und einem Koffer voller Filme nach Frankreich und Deutschland geschickt, um dort typische Muster auf Zelluloid zu bannen. Passanten seien angeblich sogar stehen geblieben, um sich den "verrückten Touristen" anzusehen, der nichts als Wande fotografierte. Natürlich gibt es auch wieder viele versteckte Orte zu entdecken, die nicht zwangsläufig für das Fortkommen des



Entdeckt: Der Soldat hat doch nach oben geguckt. Werfen Sie auch einen Blick auf die detaillierten Texturen der Wand!

Spielers nötig sind. Wer auf Extras und Waffenboni steht, sucht trotzdem danach. Doch auch anderorts stehen nützliche Sachen. Stühle kann man bei-

spielsweise durch den Raum schleudern, als Deckung benutzen oder Feinden damit im Nahkampf eins auf den Helm geben. Angeblich lassen sich die meis-

# Machen Sie sich strafbar?

Fast könnte men zu der Ansicht gelangen, die Verwendung von nationalsozialistischen Symbolen sei in der deutschen Rechtsprechung eine Grauzona, Grundsätzlich ist sie zwar verboten, aber beispielsweise in Filmen mit historischem Hintergrund werden oft genug Ausnahmen gemacht. Wie sieht nun die Lage bei Computerspielen aus? Wir haben für Sie Anwalt Dr. Tobias Wiedner von der Kanzlei BBLP Beiten Burkhardt Mittl & Wegener mit dem Fall beauftragt.

"Das deutsche Recht ist, was Computerspiele betrifft, in mancher Hinsicht strenger, als das vieler anderer Länder. Computerspiele können zum Beispiel indiziert werden, was unter anderem dazu führt, dass der Vertrieb solcher Spiele stark eingeschränkt ist. Die Einhaltung der gesetzlichen Vorschriften zur Indizierung ist durch das Strafrecht geschützt. Das bedeutet, dass man sich bei einem Verstoß gegen diese gesetzlichen Vorgaben strafbar machen kann.

Die Einfuhr und das Verbreiten von Computerspielen können darüber

hinaus noch gegen weitere Gesetze, insbesondere auch Strafgesetze verstoßen. Dies trifft besonders auf Spiele zu, die Kennzeichen verfassungsfeindlicher Organisationen (zum Beispiel Hakenkreuze) darstellen oder die Gewaltdarstellungen enthalten. Solche Spiele können gegen verschiedene Strafvorschriften verstoßen, unabhängig davon, ob sie bereits indiziert wurden

Bestellt man nun solche Spiele zur Um-

gehung der deutschen Gesetze aus dem Ausland, besteht die Gefahr, dass man sich dennoch strafbar macht. Das deutsche Strafrecht erklärt in vielen Fällen auch Handlungen für strafbar, die im Ausland stattfinden. Das gilt z.B. für das Versenden indizierter oder gewaltverherrlichender Spiele. Besteller sol-

» Das deutsche Recht ist, was Computerspiele betrifft, in mancher Hinsicht strenger, als das vieler anderer Länder. «



Tobias Wiedner Rechtsanwalt bei Beiten Burkhardt Mittl & Wegener

cher Spiele laufen Gefahr, dass der Staatsanwalt gegen sie wegen Teilnahme an einer solchen Tat ermittelt. Dies ailt auch dann, wenn dem Versender der Spiele selbst aufgrund seiner Landesgesetze keine Strafe droht, so z. B. in den USA.

Der Rat kann nur lauten, vom Bestellen indizierter Spiele oder von Spielen, die gegen deutsche Gesetze verstoßen. abzusehen. Die Ge-

fahr, dass men sich auch als Privatperson bei solchen Bestellungen strafbar macht, ist zu groß."

Je nachdem, mit welchen Paragraphen Sie dabei in Konflikt geraten, kann die Sache Sie mit bis zu drei Jahren Freiheitsentzug teuer zu stehen kommen.



Wolfenstein: Dieser Zugang ist zum Gluck nur schlecht bewacht.

ten Gegenstände zerstören, was

Randalierern bestimmt die

Freudentränen in die Augen

treiben wird. In puncto Waffen soll mit Pistolen, Granaten, Maschinengewehren und Flammenwerfern die volle Palette abgedeckt werden.

# Ich bin doch nicht blöd

Damit auch die Ohren nicht zu kurz kommen, lassen Soldaten ab und zu wieder Fetzen deutscher Sprachkunst fallen wie "Achtung, raus!". Doch die Kerle haben noch mehr drauf, als nur den Mund aufzureißen. Laut Herstellerangaben gehen Widersacher beispielsweise sofort in Deckung, sobald sie den Spieler mit einem Raketenwerfer anrücken sehen. Die kunstliche Intelligenz (KI) soll verhindern,

dass die Burschen - wie so oft als billiges Kanonenfutter enden. Die Soldaten sollen sogar die Fähigkeiten haben, miteinander zu kommunizieren oder sich aufzuteilen und von mehreren Seiten anzugreifen. Wenn sich der Spieler versteckt, fangen sie an, nach ihm zu suchen und eröffnen vielleicht sogar das Feuer in eine Richtung, in der sie ihn vermuten. Und was passiert, wenn die Kontrahenten selbst eine Granate vor die Füße bekommen? "Weil ihre KI so out ist, sind sie sogar in der Lage, eine Entscheidung zu treffen, ob sie vor der Granate wegrennen oder versuchen, das Geschoss zurückzuwerfen, bevor es explodiert", so Knight. Gegner werden an verschiedenen Platzen zudem unterschiedlich reagieren, damit es dem Spieler nicht langweilig wird. Das klingt nach einer kniffligen Aufgabe. Dafür soll auch ein Mehrspielermodus mit Death-Match- und "Capture the Flag"-Modus sorgen, Weitere Varianten für Gruppenduelle sind ebenfalls applant, stehen aber zu Gunsten des Einzelspielermodus' noch hinten an. Freie MOD-Designer sollen nach der Veröffentlichung ebenfalls unterstützt werden. Das kann aber noch eine Weile dauern. denn laut Angaben von Gray Matter ist Return to Castle Wolfenstein nämlich gerade mal zu zwei Dritteln fertig. Ein genauer Erscheinungstermin wurde allerdings noch nicht bekannt gegeben. Aber warum erzählen wir Ihnen das eigentlich? In Deutschland wird es sowieso nie herauskommen...

> Herbert Aichinger/ Joachim Hesse

# Kommentar

nt, dass in Deutschland selbst Erwechsenen nicht jedes Computersoile zur Verfügung steht. Deshalb stellt sich die Frage. Sind deutsiche Gesetze zu streng? Es ist zutreffend, dass einzelne Spiele Stoff für Diskussionen liefern Andererseits sind Gesetze allgemein gültig, es kann unmöglich für jeden stritzigen Titel ein eigener Paragraph erlassen werden. "Das ist doch Humbug, was het das mit mir zu tun?", fragen Sie jetzt vielleicht. Sollange es aber hier zu Lande Menschen gibt, die ihr Gehim in Springersbefeln spazieren tragen, müchte ich diese Ansicht nicht verallgemeinem. Der entscheidende Punkt ist doch folgender. Niemand kann wirklich ausschließen, dass irgandjernand durch ein Computerspiel mit fragwundigern Inhalt auf dumme Gedanken kommt. Und seien es nur ein oder zwei Personen. Diese patanzielle Gefahr rechtfertigt es meiner Menung nach bereits, dass wir hin und wieder in den vermeintlich sauren Apfel beißen müssen. Solange die Idiaten nicht aussterben, werden die Vernünftigen immer etwes "mitbestreft

# Return to Castle Wolfenstein

Vorzussichtlich: Technik: Spielerzahl: Hersteller: Veröffentlichung: Vergleichbar mit: P III 450, 128 MB RAM OpenGL, Aureal A3D 32 Spieler Netzwerk, Internet Gray Matter Interactive Studios/Activision Voraussichtlich 1. Hälfte 2001 No One Lives Forever, Half-Life (dt.), Indiziert www.activision.com

» Ego-Shooter und Fortsetzung eines id-Spiels, der aber wegen seiner Thematik deutschen Spieler vorenthalten bleiben wird. «





er sich für Musik der härteren Art begeistern kann, kommt an der Industrial-Band Fear Factory kaum vorbei. Auch Computerspieler werden immer öfter mit dem unverwechselbaren Sound der kalifornischen Metallier konfrontiert, zuletzt in Shiny Entertainments Messiah. Zu verdanken haben sie dies der Spielebegeisterung des Fear-Factory-Drummers Raymond Herrera, der uns im folgenden Gespräch über seine Leidenschaft Rede und Antwort stand.

scheint einen guten Draht zu Computerspielen zu haben. Wann hast du damit begonnen, dich mit Computerspielen zu beschaftigen, und was sind deine All-Time-Favountes? Kann man dich auch bei Online-Spielen im Internet antreffen?

Wahrheit zu sagen, ich bin der

# Musiker im Net

Die folgende Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und orientiert sich im Wesentlichen an den Personen, die im Soundtrack-Special der letzten PC Action zu Wort kamen

### Bill Brown

Der viel beschäftigte Komponist der Soundtracks u. a. von Rainbow Six, passer und Shadow Watch

www.crosswingsinet/libbrasic/index2.htm

### ear med

Materialien für angehende und fortgeschrittene Spiele-Soundtrack-Kom-

www.gamedev.net/reference/music

Vom ehemaligen Sierra-Komponisten Chance Thomas (Quest for Glory V) gegrundete Firma, die sich auf Spiele-Soundtracks, Filmmusik und Werbung spezialisiert hat

www.hugesound.com

# Chris Hulsberg

Offizielle Seite des deutschen Musikers (Tunnel B1, Star Wars Rogue Squadron, Extreme

www.huelsbeck.com

Jesper Kyd schuf u. a. die Soundtracks zu Messiah und MOK 2 (siehe hierzu auch das Soundtrack-Special auf unserer Cover-CD und in PC Action 09/2000, S. 34)

www.jesperkyd.ucm

Spiele- und Film-Soundtracks wie Vempire. Die Maskerade oder The Faculty

www.kmmproductions.com

http://members.loop.com/~lamoore

## Soundtrack Control

Auf Spiele-Soundtracks spezialisierte Seite, deren Schwergewicht zwar auf Konsolenspielen liegt, die jedoch über eine sehr gute Link-Liste verfügt

http://www.altpop.com/stc

### Symposiq Records

Spiele-Soundtracks (auch Rantaten) auf CD zum

www.synsonia.com

# Towny Infloring

Noch nicht ganz fertig gestellte Seite des Komponisten von Titeln wie Earthworm Jim. Messieh. MDK, Prince of Persia and vielen enderen Virtuelle Tour durch Tallancos Haus

www.tallarico.com

einzige begeisterte Gamer in der Band. Mit Online-Spielen habe ich gar nichts am Hut, mir sind Konsolenspiele tausendmal lieber. Besonders begeistern kann ich mich für UFC Fighting (Dreamcast), Resident Evil (Dreamcast), Gran Turismo 2 (PlayStation), John Madden Football (PlayStation 2) und FIFA 2000 (PlayStation 2).

PC 15.100 Wie kam es dazu, dass Fear Factory nun immer öfter Musik für Computerspiele macht?

Raymond Herrera Seit den Zeiten des legendären Atari 2600 bin ich bereits ein begeisterter Spieler und da lag für mich der Gedanke nahe, unsere Musik auch für Spiele zu verwenden. Ich habe dann einige Kontakte auf der E3 geknupft und daraus hat sich dann alles ergeben.

PC 1\_ [ Ist David Perry und Shiny Entertainment an euch herange-

# Auf der Cover-CD

# Soundtrack-Klangbeispiele

Kurze Kostproben aus Spiele-Soundtracks von Kevin Manthei (Vampire), Jesper Kvd (Messiah), Stephen Rippy (Age of Kings) u. a.

treten, ob ihr was zum Messiah-Soundtrack beitragen wollt, oder habt ihr euch selber um eine Zusammenarbeit bemuht?

Raymond Herrera Ich habe mich mit Saxs (Michael Persson) getroffen, dem Chefprogrammierer für Messiah. Er hatte eine ganz bestimmte Vorstellung davon, wie der Spielesound klingen soll, und er mag Fear Factory sehr gern - das war eine gute Ausgangsbasis .

PC LANGE Hast du selber inzwischen mal Messiah ausprobiert? Was haltst du von dem Spiel?

Raymond Herrera: Ich spiele es momentan. Bereits vor etwa einem Jahr hab ich am Playtesting teilgenommen - ich liebe das Spiel.

PC Eure Musik gab es mittlerweile in Spielen von Test Drive 5 bis hin zu Wing Commander Prophecy und Messiah zu horen. Bisher habt ihr meist nur Songs aus euren "regularen" Alben beigetragen, doch bei Messiah gab es ein speziell für dieses Spiel komponiertes Stuck. Habt ihr tatsachlich vor. euch in Zukunft verstärkt um Spiele-Soundtracks zu kümmern?

Raymond Herrera: Bisher haben wir nur für Messiah und für Demolition Racer jeweils einen eigenen Song geschrieben. Wir haben es einfach gemacht, obwohl wir so was noch nie vorher probiert hatten, und es ist uns glanzend gelungen. Zur Inspiration mussten wir lediglich wissen, um welche Art von Spiel es sich handelt, um mit unserer Musik die richtige Stimmung zu treffen. Wir würden sicher auch gerne mal einen kompletten Spiele-Soundtrack schreiben, aber ich fürchte, wir sind da zu sehr mit unseren Band-Aktivitaten beschäftigt ...

PC LTO Du hast mal erwahnt, dass es Pläne für ein eigenes Fear-Factory-Spiel gibt. Ist das Projekt immer noch in weiter Ferne oder haben die Arbeiten daran schon begonnen?

Raymond Herrera: Ia, das wollen wir nach wie vor tun und haben auch schon sehr ernste Gespräche mit ein paar Spielefirmen geführt, aber im Moment haben wir das Projekt etwas zuruckgestellt. Wir werden es aber definitiv irgendwann in der Zukunft realisieren.

PC |- IOn Du hast im Internet deinen eigenen Spiele-shop "Gamers Haven". Warum engagierst du dich in dieser Richtung?

Raymond Herrera: Ich hab mich schon immer für Spiele interessiert und vor langer Zeit mal in einem Videospieleladen gearbeitet. Ich wollte nun einfach mein eigenes Geschäft haben und ich kümmere mich auch personlich um Gamers Haven.

PC . Li Warum bietest du in Gamers Haven nur Konsolen-Games, aber keine PC-Spiele an?

Raymond Herrera: Ich mag PC-Spiele sehr gern, aber ich mache es mir lieber mit einer Konsole bequem. In Gamers Haven werden wir bald eine PC-Abteilung eröffnen, aber die Kunden konnen jetzt schon PC-Spiele bei mir bestellen. Sie schicken einfach eine E-Mail und wir kummern uns dann drum. Unseren Shop findet man im Net unter www.gamershaven.com.

PC. L PRaymond, vielen Dank für das Gespräch!

Raymond Herrera: Hey du, kriegst du eigentlich Spiele, kannst du mir da irgendwas schicken?

Herbert Aichinger

# De BICKVOFT



Wohin soll das noch führen mit den Computerspielen? Gibt es überhaupt noch neue Ideen oder bekommen Sie fortan immer nur noch den aleichen alten Mist neu aufgetischt? Wir haben zusammen mit Marc Saltzman die Trends für Sie aufgespürt.

> er schlimmste Fall könnte sein, dass alle Spiele sich so ähneln werden, dass die Leute das Interesse verlieren. Dieses Horror-Szenario malt Chris Sawyer an die Wand, der Chefdesigner des 1999 am häufigsten verkauften Spiels in den

USA: Rollercoaster Tycoon. Dadurch, dass sich Spiele als Massen-Produkte etablieren, könnten Innovationen tatsächlich durch Erbsenzähler erstickt werden, die nur auf vierteljährliche Umsatzzahlen schielen. Dass sich auch ungewöhnliche Spiele absetzen lassen, zeigt Will Wright. Mit Die Sims ist ihm eine Art von virtueller Seifenoper gelungen, in der die Charaktere sich verlieben, ihren Job verlieren oder mit dem Nachbarn rumstreiten - ein Szenario, das von Spielewelten mit Gestalten wie Lara Croft oder Duke Nukem samt ihren Ballereien und Weltretter-Attitüden nicht weiter entfernt sein könnte.

# Vorsprung durch Technik

Und doch sind viele der Spiele-Neuerungen weniger künstlerischer als vielmehr technischer Natur. Chris Sawyer

# WER IST MARC SALTZMAI

Der Journalist Marc Saltzman gilt in Amerika als exzellenter Kenner der Spielebranche, in den USA schreibt er für mehr als 50 Magazine und Zeitungen. Darüber hinaus hat er drei

Bücher und die Anleitungen zu Quake 2 und Sin verfasst. Sein Werk "Game Design -Die Geheimnisse der Profis". das als überarbeitete Version ab September auch dem neuen Game Programming Starter Kit 4.0 (siehe Bild) beiliegt, wird als Standardwerk für aufstrebende Spieleentwickler eingestuft. Für Sie beleuchtet er in dieser Ausgabe die Zukunfts pläne der Spieleschaffenden.



sieht die Technologie sogar als Motor für Innovationen. "Was Sie tun können, ist, ein bekanntes Konzept in neue Bereiche zu versetzen oder einen neuen Aspekt hinzuzufügen - und schon befinden Sie sich ganz schnell in einem ganz neuen Spiel". Er bedauert allerdings, dass sich "die meisten Spiele heutzutage an bewährte Konzepte halten". In Zukunft wird sich laut Sawyer die "Spieleindustrie wieder alter, vernachlässigter Ideen erinnern und auf der anderen Seite die Vorteile moderner Technologien wie ständigen Internetzugang für ihre Zwecke nutzen." Die Zukunft der Spiele sei sicherlich dreidimensional, meint Dr. Greg Zeschuk, der Mitbegründer von BioWare (Baldur's Gate): "Die Gegenwart indes ist noch nicht wirklich so weit. Im Moment ist zwar jeder geradezu besessen von dreidimensionalen Spielen, aber ich glaube, dem normalen Spieler ist das

# DER PCA-PROGRAMMIERKURS. TEU 4

Willkommen zum vierten und vorerst letzten Teil unseres Direct-X-Programmierkurses. Richard Dienstknecht erklärt Ihnen den direkten Speicherzugriff, Pixelformate und wie Sie Sprites\* verwenden können. Das Ganze wird natürlich wieder mit Beispielen verdeutlicht. Als Bonus und möglicher Ausblick auf die Zukunft unseres Kurses liegt zusätzlich ein Direct3D-Testprogramm bei. Trotz der vielen Arbeit hat

sich Richard nämlich bereit erklärt, den Programmierkurs nach einer kleinen Pause fortzuführen, sofern Interesse besteht.

Im Angebot stehen:

- 1. Vertiefung der bereits behandelten Themen
- 2. Noch mehr DirectDraw
- 3. DirectInput und Direct-Sound
- 4. Einfache 3D-Grafik unter DirectDraw
- 5. Direct3D

\* ein zweidimensionales Grafik-Objekt aus einer oder mehreren Bitmaps (bei Animationen), das über Zuweisung von x- und y-Koordinaten bewegt werden kann Lesen Sie sich die genauere Beschreibung der Themengebiete zunächst auf der Cover-CD durch und schicken danach eine E-Mail mit Ihrem Wunsch an: richard.dienstknecht @mni.fh-giessen.de.



PCA-Programmierkurs, Teil 4 Werden Sie mit uns zum Spieleprogrammierer. Wir erklären Ihnen die Zusammenhänge. ProgrammierkursTeil4.exe

eher egal. Wenn ich mir so die Liste mit den 20 bestverkauften Spielen des vergangenen Jahres

ansehe, dann ist da gerade mal ein 3D-Spiel dabei, in der ganzen Liste sind es fünf." Wirkliche Innovationen hingegen sieht Zeschuk bei Internetund Mehrspieler-Spielen: "Alle Unterhaltungsformen werden sich in einem gemeinsamen digitalen Unterhaltungssignal wieder finden, das per gigantischer Glasfaser-Pipeline direkt in jeden Haushalt mündet. Und Spiele werden mit Sicherheit ein großer Teil davon sein", so Zeschuk.

# Volldampf voraus

Es gibt auch kritische Stimmen, wie die von Mike Wilson, Geschaftsführer von GOD, der eine gewisse Betriebsblindheit und damit ein Innovationshemmnis innerhalb der Spieleindustrie entdeckt hat: "Unglücklicherweise werden die Entwickler und Designer meist von Ihren Lieblingsspielen und sich ähnelnden Science-Fiction-Quellen inspiriert: Comics, Helden, Science-Fiction-Filme, Strategie- und Rollenspiele. Mit anderen Worten: überwiegend subkulturelle technophile Quellen. Das ist der Grund, warum unsere Industrie immer noch eine fast in sich



Vorab ein Bild vom GPSK 4.0: Die Box soll bald erscheinen.

geschlossene Gesellschaft ist." Zur Zukunft dieser Branche meint Wilson trocken: "Die wirklich interessanten Themen und Unterhaltungsgenres harren noch ihrer Auswertung, Liebesgeschichten, Komödie, Horror, Musik usw. Wir haben gerade erst richtig angefangen, und ich bin wirklich froh, dass ich gerade jetzt lebe." Dem schließen wir uns an.

> Marc Saltzman/Markus Y. Soffner/Joachim Hesse



Finden Sie das Thema interessant? Auf der Cover-CD wartet auf Sie der ungekurzte Artikel von Marc Saltzman mit sechs Seiten weiteren interessanter Gesichtspunkte. Gleichzeitig liegt er sogar noch im Original auf Englisch bei. Tests pare

# GRAFIK-ENGINE FÜR ZUHAUSE

Die Urban Assault-Machen haben unter dem Namen Radon Labs kürzlich ihre aktuelle Grafik-Engine "Nebula" ins Internet gestellt. Die Berliner basteln damit zurzeit ihr neuestes Werk Nomads. Wir haben die Engine mitsamt. Tools für Sie mit auf die Cover-CD gepackt. Weitere Infos

und Hilfen finden Sie direkt bei den Entwicklern unter: www.radonlabs.de

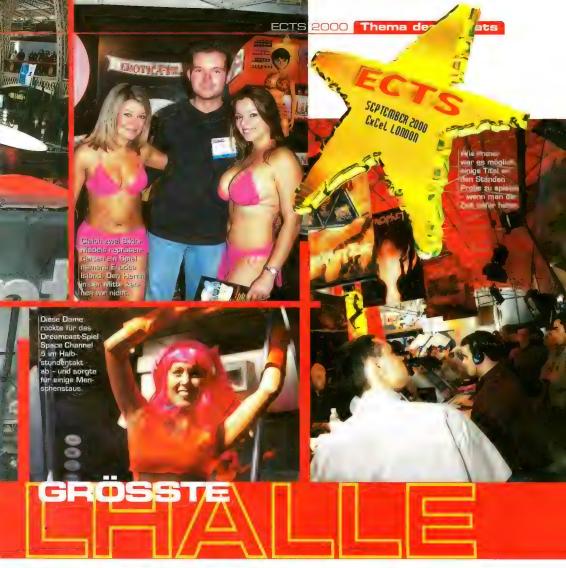
Auf der Cover-CD Grafik-Engine "The Nebula Bevice" Erstellen Sie eigene Grafikwelten mit der Grafik-Engine von Radon Labs!



Nebula.exe

Nomads: Solche Grafiken können Sie mit ausreichend Übung und der Grafik-Engine von der Cover-CD auch selbst erstellen.





### Konsolen kommen

Fast entstand der Eindruck, die Softwareschmieden würden die Veranstaltung in London lediglich nutzen, um stolz den Fortschritt ihrer Produkte zu beweisen - die sie bereits im Mai während der E3 in Los Angeles gezeigt hatten. Dass potenziellen Blockbustern wie Max Payne, Half-Life 2, Freelancer, Obi-Wan, Team Fortress 2 oder Duke Nukem 4ever einmal mehr ein öffentlicher und wahrscheinlich Aufsehen erregender Auftritt versagt blieb, darauf hätten Kenner

der Szene bereits vorher gefahrlos Haus und Hof verwetten können. Deutlich zu spüren war, dass kommende Konsolen wie die PlayStation 2 an Bedeutung gewinnen. So mussten Journalisten von PC-Magazinen ein ums andere Mal feststellen, dass manche Titel nur auf Sonys DVD-Schleuder vorgeführt wurden, obwohl sie auch für den beliebten Rechenknecht erscheinen. Microsoft hatte erst aar keine Pixel zum Bestaunen, sondern pries eifrig seine Xbox an und offenbarte die Spieledesig-

ner, die bereits einen Entwickler-Vertrag für die Konsole abgeschlossen haben (mehr dazu auf Seite 33). Während eine Jury übrigens Diablo 2 zum besten PC-Spiel des Jahres kürte, sammelte die PC-Action-Crew im Land der ständigen Linksfahrer alles Wissenswerte, um es anschließend brandaktuell binnen zweieinhalb Tagen ins vorliegende Heft zu hieven.

### Brandheiße Infos

Wundern Sie sich nicht, wenn Sie auf den folgenden

Seiten nur wenig über mögliche Kracher à la Black & White oder WarCraft 3 finden. Wir wollten Ihnen hauptsächlich wirkliche Neuheiten statt oller Kamellen servieren. Ein Tusch: PC Action darf als erstes deutsches Spielemagazin unter anderem Screenshots und Informationen zu Unreal 2 (Seiten 42 und 43) und zum Diablo 2-Expansion-Set (S. 34/35) enthüllen. Viel Spaß beim Lesen wünschen ...

> Christian Sauerteig/ Harald Fränkel

# **Evil Islands**



Bei Evils Islands bekommen Sie es auch mit Drachen zu tun.

Nach der erfolgreichen Strategie-Serie Rage of Mages versucht sich der russische Entwickler Nival an einem Fantasy-Rollenspiel. Auf dem Weg durch eine Welt schwebender Inseln begegnen der Abenteurergruppe Freundschaft und Verrat, Kuscheltiere und Monster, Prinzen und Meuchelmörder. Um zu überleben, ist auch strategisches Geschick nötig. U.a. ist es möglich, in Siedlungen magische Rüstungen oder Waffen nach eigenem Wunsch zu basteln.

» Wer große Monster und Rätsel liebt, kann hier auf seine Kosten kommen «

Vertrieb: Fishtank Interactive Entwickler: Nival Genre: Rollenspiel Erscheint: 4. Quartal 2000



Überraschend präsentierte THQ in einem Hinterzimmer eine Truppe ehemaliger Studenten aus Berlin, die an einem ehrgeizigen Projekt arbeitet. Zu sehen gab es lediglich einen Trailer, der mit Spielengine gemacht war – doch die Fachwelt war beeindruckt. Bei Yager werden Sie in die Rolle eines Kampf-Piloten schlüpfen, der auf einem Planeten zahlreiche Abenteuer besteht. Die Welt hat zwei Gesichter: Ein Teil wirkt paradiesisch, der andere vermittelt Endzeit-

stimmung. Laut Art-Director Uwe Beneke erwarten den Spieler eine Art Wing Commander am Boden, Elemente aus Interstate 76, taktische Gefechte auf dem 3D-Terrain ... und eine romantische Liebesgeschichte.

» Die Optik ist erstklassig – jetzt hoffen wir auf ein entsprechend packendes Spiel. «

Vertrieb: THQ Genre: Actionspiel Entwickler: Yager Development Erscheint: Herbst 2001

# NACHRICHTEN-TICKER

/// Black & White erscheint nach Aussagen von Peter Molyneux auf jeden Fall Ende Oktober. Seine Firma Lionhead hat unterdessen die "Black & White Studios" gegründet, die einen zweiten Teil auf die Beine stellen sollen, während der "Meister" sich anderen Projekten widmet. /// Electronic Arts verkündete bei einer Riesenparty vor der ETCS einige Neugkeiten: Das Unternehmen steigt größer in den Internet-Markt ein und will unter anderem Die Sims, das geplante Harry-Potter-Spiel und Need for Speed Online anbieten. für FIFA 2001 steuert Moby den Titelsong bei. /// Zu Grand Prix 3 kommt eine Zusatz-CD mit den Daten des Jahres 1999. EAX-Sound und neuen Spielfeatures. Mehr wollte der Hersteller noch nicht verraten - bekommen wir endlich Safety-Cars? /// Für kontroverse Diskussionen sorgte bei der Messe ein Echtzeitstrategical namens Hooligans. Der Spieler muss dabei eine Horde Fußballrowdys steuern, /// Am Rande der ECTS erfuhren wir, dass zum Rollenspiel Vampire (Activision) ebenso eine Fortsetzung erscheint wie zu einem in Deutschland kürzlich indizierten Ego-Shooter, bei dem es um einen Söldner geht. /// Laut Produzent Bill Roper kommt War-

Craft 3 erst in der zweiten Jahreshälfte 2001. ///

# Werner: Asphaltbrenner



Werner gegen die Rocker: Noch hat er seine lange Nase vorn.

Einen Fun-Racer bekamen wir am Stand von Moorhuhn-Macher Phenomedia zu sehen. Bei Werner: Asphaltbrenner dürfen Sie mit Deutschlands bekanntem Motorradfahrer ordentlich (Bölk-) Stoff geben und reichlich Gummi auf der Strecke lassen. Mit sieben Motorrädern, unter anderem dem legendären Red Porsche Killer oder der aufgebohrten Zündapp kacheln Sie über sieben Strecken und müssen eine motorisierte Rockergang abhängen.

» Volles Rohr! Wird Werner: Asphaltbrenner so kultig wie die Filme und Comics der Rübennase? «

Vertrieb: Phenomedia AG Genre: Rennspiel Entwickler: Exortus
Erscheint: 4. Quartal 2000

# Lula 3D



Nein, das ist nicht Lula. Aber ein erster Shot aus der verwendeten Vulpine-Grafikengine.

Ab Ende des Jahres 2001 dürfen Sie Lulas Luxuskörper in 3D bewundern. CDV hat die Rechte an der in Deutschland entwickelten Vulpine-Grafikengine erworben und will die dralle, eigentlich wirtschaftlich interessierte Blondine aus Wet: The Sexy Empire und Wet Attack nun in ein Actionabenteuer verfrachten.

» Die Engine wirkt sehr ordentlich - mehr gab's aber bislang noch nicht zu sehen. «

Vertrieb CDV Entwickler: CDV Genre: Actionspiel Erscheint: Ende 2001

# entvickler für DIE XROX

Am Rand der ECTS präsentierte Microsoft stolz die Liste der Entwicklerstudios, die für die neue Spielekonsole Xbox unter Vertrag genommen wurden. So entwickelt unter anderem Peter Molyneux in den nächsten Jahren zwei Strategie-Titel exklusiv für das neue "Wundergerät", die im Spätherbst 2001 in die Läden kommen soll. Microsofts Xbox-Beauftragter Boris Schneider betonte jedoch ausdrücklich, dass sich Big-M zu-

kunftig nicht nur auf die Konsole konzentrieren, sondern auch in den PC-Spielemarkt verstärkt investieren werde. Zu den 17 unter Vertrag genommen Xbox-Entwicklerstudios zählen neben Peter Molyneux' Lionhead die Firmen Satelites, Universal Interactive Studios, Stormfront Studios, Kodiak Interactive, Totally Games, Rainbow Studios, Artificial Mind and Movement, Boss Game Studios, Climax Group, Digital Illusions, High Voltage Software, KnowWonder Digital Media Works, Meyer/Glass Interactive, Pipeworks Software, Pseudo Interactive, Tremor Entertainment und VR-1 Entertainment.

# Stupid Invaders



Neulich am Klo: Stupid Invaders bietet eine knallige Grafik.

Völlig durchgeknallt präsentiert sich dieses Adventure in Zeichentrickgrafik, dessen Humor mit dem der Simpsons vergleichbar ist. Stupid Invaders nimmt viele alte Filme, berühmte Comics und auch andere Computerspiele kräftig auf die Schippe. Die Geschichte handelt von fünf Außerirdischen, die auf der Erde gelandet sind und dort von einem verrückten Wissenschaftler gejagt werden.

» Slapstick und bekloppte Außerirdische? Das klingt zumindest nach Spaß. «

Vertrieb Ubi Soft Entwickler: Xilam Genre: Adventure Erscheint: 4. Quartal 2000

World War III: Panzer haben einen Zug gestoppt.

Um ein halbes Jahr verschoben hat sich TopWares neues Spiel. Dies liegt einerseits an der aufwendigen 3D-Engine des viel versprechenden Echtzeitstrategiespiels, andererseits am extrem hohen Realitätsgrad, den der Hersteller bieten möchte. Im Kampf um wertvolle Öl-Ressourcen sind die USA. der Irak und Russland aneinander geraten und bekriegen sich nun in fünf Regionen der Welt.

» Wir sind zuversichtlich: Die Macher der Earth-Reihe werden's richten.«

Vertrieb: IopWare Entwickler: TopWare Genre Echtzeitstrateaie Erscheint: Sommer 2001

# Dark Project 3

Die erfolgreiche Diebes-Serie ist nach dem Aus von Entwickler Looking Glass nicht tot: Wie kurz vor der ECTS bekannt wurde, hat Eidos Interactive die Rechte erworben. Für den dritten Teil wird Warren Spectors Firma Ionstorm verantwortlich sein. Diese soll außerdem bereits an Deus Ex 2 basteln, heißt es in Fachkreisen.

» Ein Kult-Designer arbeitet an einer Kult-Serie: Fast schon Hit-Garantie. «

Vertrieb: Eidos Entwickler IonStorm Genre: Action-Adventure Erscheint: noch nicht bekannt



der Kampf gegen das Böse allerdings ganz von vorn.

# Die neuen Helden

Der Druide im Diablo-Universum ist keineswegs ein mistelschneidender, weißbärtiger Vorgartenzwerg - er misst immerhin stolze 2,12 Meter. Der Naturbursche kann Tiere wie Raben, Riesenregenwürmer, Wölfe oder Grizzlybären zu Hilfe rufen. Was ihn aber letztlich weit über den Rang eines popeligen Waldmeisters befördert, sind seine Elementarzauber. Erdbeben, Vulkanausbrüche, Windhosen, Schneestürme und rollende Felsblöcke stellen sogar mehrere Feinde gleichzeitig vor Probleme. Außerdem beherrscht der Druide die Gestaltwandlung. Er lehrt die höllischen Heerscharen als Werwolf, Werbär oder Condor das Fürchten. In der zuletzt genannten Rolle als Geier-Mann kann er selbstverständlich fliegen. Die Meuchelmörderin setzt auf Nahkampf und schmutzige Tricks. Unter anderem verteilt sie Tritte und Schläge in Karate-Manier -Begriffe wie "Tiger-Faust" oder "Drachen-Klaue" sollten aus einschlägigen Kung-Fu-Streifen bestens bekannt sein. Die mentalen Fähigkeiten der Meuchelmörderin lassen sich indes prima mit der Kunst des Fallenstellens verbinden. So kann sie beispielsweise eine Klingenschleuder installieren und anschließend eine ganze Gruppe von Monstern anlocken, indem sie den bemitleidenswerten Kreaturen telepathisch ihren Willen aufzwingt.

# Für den Sammeltrieb

Damit Diablo 2-Spieler ihren Sammeltrieb weiter befriedigen können, will Blizzard "Tausende von neuen Waffen, Rüstungen und magischen Utensilien" kreieren. Es soll zudem für jeden Heldentypen drei oder vier klassenspezifische Ausrüstungsgegenstände geben.

Der funfte Akt fuhrt ins Hochland, wo es deutlich kuhler ist: Hier steht die Meuchelmörderin an einem gefrorenen Wasserfall.

Beispielsweise kann nur die Meuchelmörderin ein Paar hübscher Klingen-Handschuhe à la Freddy Krueger tragen. Entsprechend darf sich ein Paladin vielleicht über einen speziellen Schild oder ein Barbar über einen einzigartigen Helm freuen. Ersatz schleppen die Recken währenddessen im deutlich vergrößerten Inventar herum. Neben den sechs neuen Quests sollen Mini-Aufträge für Abwechslung sorgen. Dabei fällt eventuell auch das eine oder andere neue Rezept für den Horadrim-Würfel ab. Die Macher wollen zudem die Welt lebendiger gestalten. Der Spieler soll das

Gefühl haben, mitten in eine gewaltige, blutige Schlacht geraten zu sein. Er findet zahlreiche Wachtürme und Katapulte vor, deren todbringende Geschosse ringsum einschlagen, während sich vom Computer gesteuerte, einheimische Barbaren mit Hunderten von Baals üblen Schergen ein wildes Gemetzel liefern.

Harald Fränkel

» Da steckt eine Menge drin! Fans von Diablo 2 dürfen sich auf diese Zusatz-CD freuen.

Vertrieb: Havas Interactive Entwickler: Blizzard Entertainment Genre: Action-Rollenspiel Erscheint: 2. Quartal 2001

# FÖRSTER ODER FORSCHER?





BESSER DIE BARMER

BARMER De tilse likende greater bernaken besser

## **Neues aus Aventurien**

Verflixt gute Nachrichten für alle Fans von Das Schwarze Auge: Die erfolgreichste deutsche Fantasy-Saga wird endlich fortgesetzt! Wir versorgen Sie als Erste mit Infos und Screenshots direkt von der ECTS.



Zahlreiche finstere Kreaturen, wie dieser streitsuchtige Oger mit der Riesenaxt, stellen sich Ihrem Helden in den Weg.



Bei dieser prunkvollen Villa attackiert ein Dieb zwei der insgesamt zwölf auswählbaren Spielercharaktere.



Wie schon bei den bisherigen DSA-Spielen wird sehr viel Wert auf die Charaktergenerierung der Spielfigur gelegt.

W as sich viele Rollenspieler lange Zeit gewünscht, aber kaum noch für möglich gehalten haben, wird Ende 2001 doch noch Wirklichkeit. Mit Armalion werkelt der deutsche Entwickler Ikarion momentan eifrig am lang erwarteten, inoffiziellen vierten Teil. Die Hintergrundgeschichte hat es diesmal ganz besonders in sich, denn das Schicksal Aventuriens steht auf dem Spiel. Nach dem Scheitern eines uralten Beschwörungsrituals gelangen drei mächtige Dämonen in die Welt und verbreiten dort Angst und Schrecken. Das Rachegötter-Trio möchte nämlich ein permanentes Dimensionstor errichten. durch das in Kürze die Krieger der Finsternis schreiten sollen. An Ihnen liegt es nun, Aventurien zu retten. Sie dürfen sich durch die riesige Spielewelt schlagen, die unzählige Rätsel und Gefechte und zwölf aus dem "Brettspiel" bekannte Charakterklassen bereithält. Die 3D-Grafik ist detailliert und offenbart gerade bei den Kampfszenen ihre Stärken. Obwohl bis zur Veröffentlichung Ende nächsten Jahres den Programmierern noch genug Zeit bleibt, ist der erste Eindruck durchaus positiv. Doch gerade in diesem Genre ist die Konkurrenz groß, so dass abzuwarten bleibt, ob Armalion auch dem internationalen Vergleich standhalten kann.

Christian Sauerteia

» Der DSA-Hintergrund, erste Trailer und Screenshots versprechen einiges. «

Vertrieb: Egmont Interactive Entwickler: Ikarion Genre: Rollenspiel Erscheint: Ende 2001

### Berufswahl ist Krankenkassenwahl.



Mit dem Start in den Job beginnt der Ernst des Lebens. Zur Pflicht gehört auch die Krankenversicherung, Die BARMER ist die Nr. 1. Keine Kasse hat mehr Versichertel Und welche bietet bessere Informationen zum Berufseinstieg?



job\_navigator 2.0 Diese Scheibe ist ein Hit. Die 3D-CD-ROM lädt ein zu einer virtuellen Reise in die moderne Berufswelt. Sie enthält jede Menge Tipps zum Arbeitsleben der Zukunft, informiert über viele Fragen der Gesundheit und bietet viel Spaß für die Freizeit.

### Jetzt gratis bestellen!

Vorname:
Name
Straße, Nr
PLZ
Ort
Alter
Berufswunsch

Die Anschrift wird aus versandtechnischen Grunden gespeichert. Die Angaben sind freiwing und werden nicht an Dritte weiter-

So kommt man an den job\_navigator 2.0: Per Post, BARMER, 49971 Wuppertal Per Internet: www.barmer.de Persönlich: In jeder der 1.400 BARMER Geschaftsstellen



# Mit scharfer Klinge

Eines der blutigsten und schaurigsten Spiele der ECTS bekamen wir ausgerechnet am Stand von Codemasters zu sehen, sonst eher für friedliche Sport- und Rennspiele bekannt. Ob Severance Julie Strain das Fürchten lehren kann?

> m Stand von Codemasters A präsentierte uns das spanische Entwicklerteam RebelAct sein fantasylastiges Action-Adventure mit Rollenspielelementen, das in einer geheimnisvollen Welt voller Rätsel, Magie und seltsamer Kreaturen spielt. Als einer von vier Hauptcharakteren (Krieger, Zauberer, Zwerg, Dämon), die allesamt mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Eigenarten ausgestattet sind, metzeln Sie sich durch das umfangreiche Spiel. Den schwertschwingenden Helden steuern Sie aus der Verfolger-Perspektive, wobei die 3D-Engine im jetzigen Beta-Stadium - abgesehen von einigen kleineren Clipping-Fehlern -



Mit diesem Monster ist schlecht Kirschen essen. Beachten Sie nur das grimmige Gesicht.

bereits einen guten Eindruck machte, Licht- und Spiegeleffekte auf dem Wasser nutzen die neueste 3D-Karten-Technologie konsequent aus und auch die Bewegungsphysik der einzelnen Spielfiguren ist überdurchschnittlich gut.

### Bein als Knüppel

Vor allem auf die Kampfszenen und -animationen haben die Macher viel Wert gelegt, auch spielerisch ist einiges geboten: Die Gegner können nicht nur mit diversen Schwertern, der bloßen Hand, Fackeln oder Stuhlbeinen vermöbelt werden. auch Gliedmaßen wie z. B. das Schienbein eines Monsters sind notfalls als Schlag- und Stichwaffe nutzbar - garantiert ein Feature, das für den deutschen Markt genauso wie das in Unmengen herumspritzende Blut entschärft werden muss, um die avisierte Altersfreigabe von 16

Jahren zu erreichen. Und: Noch ist die Steuerung etwas hakelig. Eines ist iedenfalls sicher: Severance: Blade of Darkness hat das Zeug zum Hit und blutrünstige Genre-Liebhaber sollten sich den November dick im Kalender anstreichen, dann nämlich erscheint die lustige Monster-Metzelei.

Christian Sauerteia



Selbst mit Feuer speienden Drachen müssen Sie es bei Severance aufnehmen. Und das nur mit einem Schwert in der Hand ...



Aushängeschild des blutigen Action-Adventures sind die Kampfszenen. Hier greift der Held mit vorgehaltenem Schild an.

» Viel versprechend! Grafisch starkes und verdammt blutiges Splatter-Movie. «

Vertrieb: Codemasters Genre: Action-Adventure

Entwickler: RebelAct Erscheint: November 2000



# deminnt-

Werben Sie jetzt einen neuen Abonnenten für PC Action und Sie erhalten gratis "The Dome Games". Das sind fünf Top-PC-Spiele in einer Packung.

Anstoss 2 Gold: Die Fußball-Trainer- & Management-Simulation die alles hat: sogar die integrierte Erweiterung. Anstoss 2 - Verlängerung

Civilization II ist der verbesserte Nachfolger des legendaren Ovilization, mit dem das Genre der Strategie-Aufbausimulation, geschaffen wurde.

Machcommander: Im Original BattleTech-Universum schlüpfen Sie in die Rolle eines Commanders, der eine Battle-Mech-Einheit aufbaut, trainiert und steuert

Jylonggoly: Einen Bankirrtum zu Ihren Gunsten konnen wir

st nicht nur eine realistische Rennsportsimu-Extramodus auch Arcade-Fun mit skurrilen



### edk mi neisek 29

### Pünktlich

Keiner kriegt sie früher

### Praktisch

Lieferung per Post. Gebühr bezahlt der Verlag



THE MISCON	Pico-Detretiung.	74 TEG PRECKSPSUIM
- 14 · 1 · · · 1 · ·		

- JA, ich möchte das PC-Action-Abo mit CD-ROM (DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg ), Ausland DM 139,20/Jahr ÖS 909 /Jahr)
- JA, ich möchfe das PC-Action-Abo mit DVD-Show PC Action TV (DM 114,-/Johr, Ausland DM 138, /John OS 900,-/John) Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung

geschickt wird (bitte in Druckbuchstoben ausfüllen):

- 1	Nin	ma	Vor	nam

Stroße No

PLZ. Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ. Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Grunden durfen Promienempfänger und neuer Aboni selbe Person sein! Das Abo gill für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Johr, wenn nicht spollestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes ge-kündigt wird. Die Pramie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abor-Angebot gilt nur innerhalts Deutschland und nur für PC Achon CD und PC Action mit DVD.

- F Mar 10 20325

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action CD oder PC Action mit DVDI

ntie: Diese Vereinbarung konnen Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen, die Enst beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung Zur Wahrung der Erist genugt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an. PC Action, Also Betreuung, 74168 Neckorsulm, Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt

2. Unterschrift (bestötigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen) Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

22 A Wände in EgoShootern verhalten sich oft wie
manche Besucher
einer Spielemesse:
Sie blockieren
saudoof den Weg.
Red Faction bietet
demnächst eine
Lösung für dieses
Problem: Mit der
richtigen Knarre
machen Sie aus einer
Sackgasse flugs
einen Durchgang.

eit uns Werbefuzzis erzäh-)len, in Cornflakes-Packungen steckten so genannte Frühstückscerealien, glauben viele Menschen vermutlich, der Verzehr von Maisflocken schenke ihnen ewige Jugend, mehr Potenz und beständige Glückseligkeit. Ein ähnliches Phänomen existiert in der Spielebranche. Entwickler denken sich wohlklingende Fachbegriffe aus, um der Presse zu imponieren. Da kommt uns Red Faction mit seiner Geo-Mod-Technologie gerade recht, haben wir uns gedacht. Doch oh Wunder, es steckt ja tatsächlich einiges dahinter: Der Spieler kann bei diesem Ego-Shooter eine künst-

liche Welt in bislang unerreichtem Maß verändern. Mit einigen schweren Waffen ist es möglich, Löcher in Wände zu schießen, um sich so einen zusätzlichen Weg zu bahnen. Der Spieler zerstört ganze Räume, indem er Stützpfeiler der Decke wegsprengt - was die daran befindlichen Feinde wenig freut. An einer Stelle müssen Sie einen Lavastrom umleiten. um in den nächsten Level zu gelangen, an einer anderen gilt es, die Eisschicht eines zugefrorenen Sees zu knacken.

### Einsatz im U-Boot

Dass bei *Red Faction* im Prinzip alles weggebröselt wer-

den kann, was bei "drei" nicht auf den Bäumen ist, hat für den Wohnzimmer-Helden auch Nachteile. Die Entwickler führten eine Szene vor, bei dem der Spieler ein kleines Haus als vermeintliche Deckung nutzte. Dieses stand allerdings nicht sehr lange, da ein Gegner es mit einem stationären Geschütz in Bauschutt verwandelte. Der Hauptdarsteller hatte keine andere Wahl, als den Typen an der Kanone auszuschalten. Anschließend konnte sich der Spieler des Geschützes bedienen und die restlichen Feinde erledigen. Außergewöhnliche Gerätschaften gibt es auch in Form von sechs Vehikeln, die Sie





Realistische Physik: Der Sanitäter wird von der Wucht der Explosion durch die Luft geschleudert.

dem sich Gewässer erkunden lassen. Entwickler Volition, bekannt durch Flugakrobatik à la Freespace und Descent, schickt den Spieler aber selbstverständlich auch per Kampfgleiter in luftige Höhen. Gezeigt haben die Entwickler ferner nette physikalische Spielereien. So zersplittert Glas sehr realistisch, je nachdem, in welchem Winkel ein Geschoss einschlägt. Wer mit dem Raketenwerfer mehrfach senkrecht in die Luft ballert und etwas wartet, erlebt nach wenigen Sekunden die Rückkehr der Projektile. Sie plumpsen einem kurzerhand auf den Kopf, was selbstverständlich gesundheitsschädlich ist.

### Half-Life als Vorbild

Red Faction macht also häufig "Rumms", man darf als Berserker viel kaputt machen und muss nicht immer laufen. Aber was ist mit dem eigentlichen Spiel? Nun, hier gilt es noch abzuwarten. Die Entwickler wollen auf jeden Fall eine Geschichte erzählen und zwar auf möglichst packende Weise - Vorbild ist dabei Half-Life. Volition versetzt Sie ins Jahr 2084. in eine Minenkolonie auf den Mars. Dort rafft eine geheimnisvolle Seuche immer mehr Arbeiter dahin, was der Rest der Belegschaft nicht gerade beruhigend findet. Dummerweise macht aber die Geschäftsleitung keine Anstalten, etwas dagegen zu unternehmen und der Spieler wird zum Initiator einer Rebellion. Leider ist es nicht so einfach, dem Unternehmens-Chef die Meinung zu geigen, weil dieser eine ganze Armee an Sicherheitsleuten beschäftigt. Sind Sie gut genug, die Aufrührer erfolgreich zum Ziel zu führen?

Harald Frankel

» Erfahrene Entwickler und gute Ideen: Red Faction ist ein echter Geheimtipp. «

Vertneb. THQ Entwickler: Volition Genre. Ego-Shooter Erscheint: 1. Quartal 2001





# Liebe auf den ersten BICK

• Deutlich aufgebohrte UT-Engine

 Charaktere aus über 3.500 Polygonen

Skeletal-Anima tions-System

Als wir die neue Grafikengine für Unreal 2 sahen. war es Liebe auf den ersten Blick. Unreal 2? Bestätigen wollte das bei der ECTS zwar keiner offiziell, doch wir liefern Ihnen trotzdem den Beweis.



C ehr versteckt, und zwar beim Stand von Rage Software, entdeckten wir überraschenderweise zwei Rechner. auf denen Demos der verbesserten Unreal Tournament-Engine liefen. Rage, unter anderem bekannt durch Incoming, verkaufen dafür seit kurzem die Lizenzen. Eine Demo zeigte eine Art Kirche, in der zwei Polygon-Krieger wie bei einem Prügelspiel diverse Schläge und Kicks präsentierten: die andere eine rasante Kamerafahrt durch einen Außenlevel mit schneebedeckten Bergen, majestätischen Bäumen und idyllischen Seen.

### **Letztes Update**

Angestachelt von den beeindruckenden Bildern recherchierten wir und siehe da: Dieses nach Jay Wilburs (Epic) Aussagen letzte Update der UT-Engine muss Grundlage für den Nachfolger des Ego-Shooters Unreal sein. Dafür sprechen folgende Grunde: Unreal 2 wird bekanntlich nicht von Epic entwickelt wie der Vorganger, sondern von Legend Entertainment. Diese Softwareschmiede greift üblicherweise auf bereits vorhandene Engines zurück, statt sie selbst zu programmieren. Das war schon bei Wheel of Time so, das auf einer "älteren" Version der UT-Engine basierte. Epic kün-



Anhand dieses speziellen CTF-Levels bekamen wir einen Eindruck vom Detailgrad der Landschaftsdarstellung. Der Boden ist nicht mehr nur flach, sondern weist zahlreiche Erhebungen auf.

digte ferner an, erst Ende nachsten Jahres wieder eine neue Engine für ein vollkommen neues, eigenes Spiel zu präsentieren. Logische Konsequenz: Die Entwicklung von Unreal 2 wird auf diesem letzten Update der UT-Grafikroutinen basieren.

### **Animierte Finger**

Sicher ist, dass es bis dato für kaum ein PC-Spiel eine derart aufwendige 3D-Engine zu sehen gab. Wir befragten Wilbur natürlich zu technischen

Details. Demzufolge bestehen die Figuren aus drei- bis fünfmal so viel grafischen Bausteinen, so genannten Polygonen (über 3.500) wie üblich. Ein UT-Charakter weist 800, Ragnar aus Rune oder Julie Strain (Heavy Metal: F.A.K.K.2) je 1.200 Vielecke auf. Dementsprechend detailliert ist auch die Körperdarstellung. Bei Unreal 2 sind sogar jeder Finger, das Gesicht und die Augen samt Iris und Pupille animiert. Wenn der Charakter die Augen rollt, um ein Ziel zu fixieren, sind winzige Äderchen erkennbar – Wahnsinn!

### Berg und Tal

Auch die Umgebungsgrafik ist sehr viel polygonreicher als alles bisher Dagewesene. Dies wird durch das von Nvidias GeForce- und ATI-Radeon-Grafikkarten unterstützte Hardware-T&L ermöglicht, das der CPU einen Teil der aufwendigen PolygonBerechnung abnimmt. So ist zum Beispiel eine viel realistischere Geländedarstellung möglich. Hügel können nun statt aus 100 aus über 1.000 Polygonen bestehen und wirken erstmals wirklich weich und rund. Ein weiteres Sahnestück ist Skeletal-Animations. ein flexibles Animationssystem, das nur noch ein Achtel des Speichers benötigt. Musste früher jeder einzelne Schritt und Schlag berechnet werden, muss man heute nur noch Start- und Endpunkt einer Bewegung festlegen - der Rest wird automatisch berechnet. Die Spielfigur besteht nun nicht mehr aus einer vorberechneten Oberfläche, sondern besitzt quasi ein Skelett mit festen Körperpunkten zur Animationsberechnung, die nicht nur einen schnelleren, sondern auch einen realistischeren Bewegungsablauf ermöglichen.

Christian Sauerteig



Berg und Tal: Dank T&L sind realistischere Landschaften möglich.

» Das muss man gesehen haben! Die Vorfreude auf Unreal 2 ist sicher gerechtfertigt. «

Vertneb: Infogrames Genre: Ego-Shooter Entwickler: Legend Erscheint: noch nicht bekannt

Brave Buben kommen in den Himmel, böse Buben überall hin. Getreu diesem Motto dürfen Sie sich Anfang nächsten Jahres in Mafiakreisen hochdienen.



Tommy in der Tiefgarage: Er soll ein geklautes Auto abholen und es überführen, ohne von den Bullen erwischt zu werden.

Ir schreiben das Jahr 1928. Tommy ist Taxifahrer in einer fiktiven Stadt namens Lost Heaven. Er liebt seinen Job nicht gerade – aber irgendwie muss er schließlich seine Brötchen verdienen. Eines Tages springen zwei Mafiosi nach einem Banküberfall in sein Auto und beschwatzen ihn, mal eben als Fluchtwagenfahrer einzuspringen. Nun, genau genommen wird Tommy letztendlich von den beiden Begleitern des Gangster-Duos überzeugt,

die zufälligerweise Smith & Wesson heißen und deren Läufe ein leicht ungutes Gefühl erzeugen. Tommy gibt demzufolge sein Bestes, sehr viel Gas, liefert den Bullen eine wilde Verfolgungsjagd, hängt sie ab - und beeindruckt damit seine zwielichtigen Passagiere. Ihre Bitte, doch künftig für die Familie Salieri zu arbeiten, kann er einfach nicht abschlagen: Es winken Wein, Weib und Gesang und nebenbei ein Einkommen, das nicht unwesentlich über dem eines Droschken-Kutschers liegt.

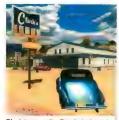
### Riesige Spielwelt

Der Spieler schlüpft bei Mafia in die Rolle von Tommy und

# **Blutiger Bandenkrieg**



erlebt dessen zehnjährige Laufbahn vom Klein-Ganoven zum Mafioso. Er kann die rund 20 Ouadratkilometer große Stadt zu Fuß erkunden, die Bimmelbahn benutzen oder einen von 60 authentischen Oldtimertypen mopsen und damit herumdusen - wobei stets die Verfolgerperspektive für Überblick sorgt. In den Straßen herrscht reger Verkehr und Passanten bevölkern die Bürgersteige. Damit Wolkenkratzer, Millionärsvillen, Hafenabschnitte, Industriegebiete, ländliche Randbezirke und selbst Slums möglichst wirklichkeitsgetreu die 30er-Jahre widerspiegeln, wälzten die Entwickler, die sich mit Hidden & Dangerous einen Namen gemacht haben, etliche Geschichtsbücher. Über 30 Gebäude sind begehbar und spielen bei den etwa 20 Missionen auch eine wichtige Rolle. Dass Aufträge bei einem Titel namens Mafia nicht darin bestehen, sechs Eier aus dem Tante-Emma-Laden zu holen, kann sich jeder selbst denken: Sprengstoffanschläge, Schmuggel, Schutzgelderpres-



Sie können die Stadt jederzeit verlassen und in ländlichen Außenbezirken herumdüsen.



Die vielen Fußgänger und der dichte Verkehr hauchen Lost Heaven eine Menge Leben ein.

sung oder Autodiebstahl sind des Verbrechers Profession. Da dem PC-Besitzer nicht nur die Polizei im Nacken hängt, sondern auch die mit den Salieris konkurrierende Familie von Don Morelli, dürfte er sicher einiges zu tun bekommen. Und noch sicherer erscheint, dass dieses Spiel nicht gerade als Betthupferl für Kinder geeignet ist ...

### **Der Pate stand Pate**

Dass Mafia grafisch sehr viel Potenzial hat, zeigen bereits die Screenshots. Ein Beispiel für die Detailverliebheit: Durch Einschusslöcher in Wänden scheint sogar Licht! Vom eigentlichen Gameplay war bei der ECTS allerdings noch nichts zu sehen: Die Macher wollen aber eine

Mischung aus Driver und GTA 2 schaffen, eine spannende Hintergrundgeschichte im Stil des Films Der Pate erzählen und zahlreiche Nichtspielercharaktere integrieren, mit denen Sie sich unterhalten können. Ein gewisser Vincenzo stattet Tommy vor einem Auftrag mit Waffen aus, wobei reale Colts, Molotow-Cocktails, Schrotflinten oder Maschinenpistolen im Angebot sind. Für Anschläge aus dem Hinterhalt gibt es selbstverständlich auch das obligatorische Scharfschützengewehr. Notfalls kann sich der Protagonist mit

einem Messer, Fausthieben und Fußtritten wehren. Ein Mehrspielermodus für bis zu 16 Spieler via Netzwerk und Internet bietet die üblichen Varianten Death-Match, Last Man Standing und Capture the Flag sowie ein klassisches Autorennen. Wem's etwas sagt: An Fahrzeugen finden sich z. B. ein Ford T von 1927, ein Mercedes 500 K (1933) oder Pontiac Silver Streak (1935). Alle Wagen sollen sich in puncto Fahrverhalten, Höchstgeschwindigkeit und Robustheit unterscheiden.

Harald Fränkel

» Eine Mischung aus Driver und GTA 2 in hübscher Optik – kann da was schief gehen? «

Vertrieb: Take 2 Genre: Actionspiel Entwickler: Illusion Softworks Erscheint: 1. Quartal 2001





# **Auf zu neuen Ufern**

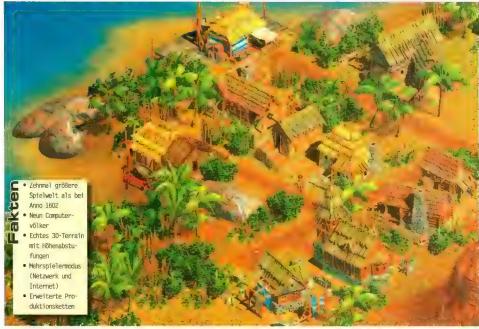
Über eine Million Käufer machten den Aufbaustrategiehit Anno 1602 und dessen Add-On zum meistverkauften PC-Spiel Deutschlands. Bei der Messe durften wir uns von den Vorzügen des von immens hohen Erwartungen begleiteten zweiten Teils überzeugen - und wurden nicht enttäuscht ...

7 er hinter dem Namen Anno 1503 einen simplen Aufguss mit ein paar lapidaren Neuerungen erwartet, der irrt. Denn der zweite Teil ist ein völlig neues und eigenständiges Spiel. Sowohl grafisch als auch inhaltlich hat sich einiges getan und nicht zuletzt die Jahreszahl hinter dem Anno verdeutlicht den "Aufbruch in eine neue Welt" - so auch der Untertitel des zweiten Teils. Anno 1503 spielt im 16. Jahrhundert, dem Zeitalter der Auflehnung und Renaissance, und bietet somit auch geschichtlich mit der Zeit nach der Entdeckung Amerikas einen höchst interessanten Hintergrund. Wie bereits Anno 1602 stellt auch dessen Nachfolger eine Kombination aus Wirtschaftssimulation und Aufbaustrategiespiel in Echtzeit dar. Der Spieler macht sich nach wie



Wie Anno 1602 garniert auch dessen Nachfolger wichtige Ereignisse mit wunderschönen Zwischensequenzen.

vor mit einem vorgegebenen Volk von Pionieren auf die Reise, um die neue Welt zu erkunden. Und die ist riesig, genau genommen zehnmal (!) so groß wie die des Vorgängers. Vom gewaltigen Kontinent bis zum winzigen Eiland kann alles besiedelt werden, was irgendwie auf dem Seeweg zu erreichen ist. Ihre Aufgaben dabei sind genauso vielfältig wie beim Vorgänger, doch um einiges anspruchsvoller. Neben der Entdeckung neuer Landstriche, dem Aufbau von Dörfern und



Die verschiedenen Klimazonen werden äußerst ansprechend dargestellt. Hier eine südliche Siedlung nahe Afrika.



Dieses neue Handelsschiff verlässt gerade voll beladen den Heimathafen.

Siedlungen sowie der Befriedigung der Bedürfnisse aller Einwohner durch florierenden Handel wollen auch diplomatische Beziehungen aufgebaut und gepflegt werden. Ferner müssen Sie militärische Aktionen gegen die neun Eingeborenenstämme oder die bis zu fünf Computergegner planen.

Die Eingeborenenvölker, zu denen unter anderem Mauren. Azteken und Eskimos zählen, haben in unterschiedlichen Lebensräumen ihr Zuhause gefunden und bereichern die Anno-Welt nicht nur durch ihr exotisches Aussehen, sondern

auch durch ihre individuellen Bau- und Lebensweisen. Das Besondere an den Computerspielern ist, dass diese über ein eigenes Persönlichkeitsprofil verfügen, das Sie zu Spielbeginn festlegen können. Von freundlich-kooperativ bis hin zu aggressiv-offensiv können Sie die Marschroute für die gegnerischen Völker bestimmen.

### Land in Sicht

Anno-Veteranen werden auf den ersten Blick Gewohntes entdecken, die Farbgebung und Menüstruktur wurde im Wesentlichen beibehalten und

Bäckereien sind für die Nahrungsversorgung Ihrer Bevölkerung das A und O. Kornfeld und Mühle sichern eine schnelle Produktion.

das ist auch gut so. So werden sich eingefleischte Spieler des Vorgängers genauso rasch zurechtfinden wie Neueinsteiger. denen die komfortabel einfache Bedienbarkeit entgegenkommt. Anno 1503 basiert übrigens nicht auf derselben Grafik wie der erste Teil. Max Design entwickelte eine völlig neue Engine, die die Spieldarstellung auf einem echten 3D-Terrain mit zoom- und drehbaren Höhenabstufungen ermöglicht. Vor allem der abwechslungsreichen Geographie mit ihren verschiedenen Klimazonen kommt dies zugute, da das gesamte Spielgeschehen sehr viel detaillierter und ansehnlicher dargestellt wird. Nicht nur die herumwuselnden Einwohner sehen sehr viel realistischer als bei Anno 1602 aus. Auch die Gebäude sind um einiges größer geworden und nun noch detailreicher ausgearbeitet. Außerdem werden die Häuser nun nicht mehr so streng an einem Raster ausgerichtet, sondern fügen sich harmonisch in das mittelalterliche und lebendige Stadtbild ein.

### Auf sie mit Gebrüll

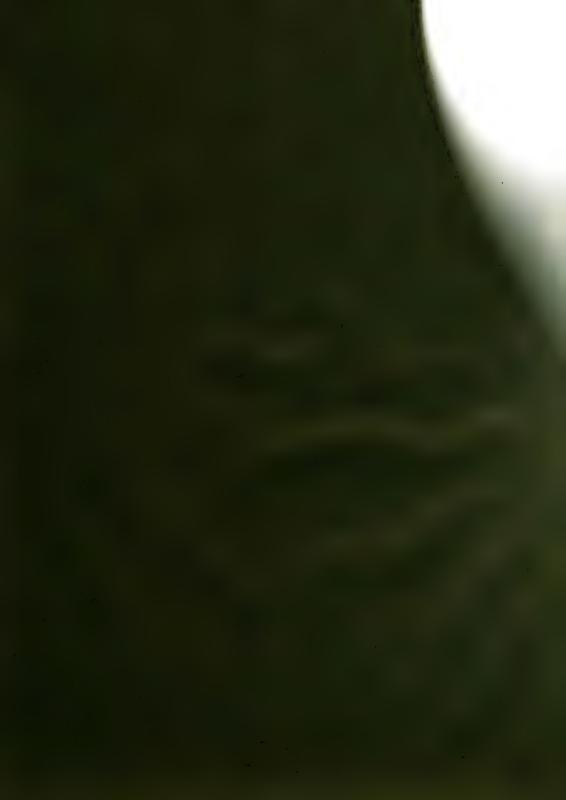
Auch an die Entdecker mit einer ausgeprägten militärischen Ader wurde bei der Weiterentwicklung gedacht: Ein neu konzipiertes Kampfsystem bietet reichlich Spielroum für die Umsetzung von Eroberungsfeldzügen. Besonders viel Wert wurde außerdem auf die Weiterentwicklung der Computerintelligenz gelegt. In den Bereichen Kampf, Handel und Diplomatie gehen diese sehr viel überlegter zu Werke, was aber natürlich auch mit dem vom Spieler anfangs gewählten Persönlichkeitsprofil zusammenhangt. Alle kleinen Neuerungen von Anno 1503 aufzuzählen, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen, doch es gibt reichlich. So ermöglicht beispielsweise die Kombination verschiedener Produktionsketten die Herstellung zahlreicher neuer Bedarfsgüter. Neue Schiffstypen gestatten nicht nur einen sehr viel umfangreicheren Handel, sondern bieten auch ganz neue Möglichkeiten bei den im ersten Teil etwas spärlich abgefrühstückten Seekämpfen. Auch wenn Anno 1503 erst im Frühjahr 2001 erscheinen soll, hinterließ die uns präsentierte Beta-Version schon einen exzellenten Eindruck. Vor allem die Grafik hat einen gewaltigen Sprung gemacht. In den nächsten Monaten muss noch an Spiellogik und -balancing gearbeitet werden, doch wenn dies genauso gut gelingt wie bei Anno 1602, erwartet uns ein weiterer Aufbaustrategiehit aus dem Haus Max Design und Sunflowers. Viel schief gehen kann eigentlich nicht.

Christian Sauerteig

» Absolut hitverdächtig! Konsequente Weiterentwicklung des Megahits Anno 1602. «

Vertrieb: Sunflowers Genre: Strategie

Entwickler: Max Design Erscheint: 1. Quartal 2001



# TESTS TIPPS TUNING



# GAZIN FÜR PC-SPIELER



# TESTS TIPPS TUNING GAZIN FI PlexWriter CD-RW Die neue Brenner-Referenz 8 neue Beschleuniger im Test Die Gewinner, die Verlierer 3D-Features für jeden verständlich erklärt ..... PREMIERE

AMO führt schweres CPU-Geschütz gegen intel auf 200

schriftenhandel.

# Wertungssystem

### Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

### Action

Dank Projekt 2 - The Metal Age Looking Glass Drakan: Orden der Flamme Psygnosi: Heavy Metal: F.A.K.K. 2 Ritual Entertainment Starlancer Digital Anvi Unreal Tournament Epic Game Wheel of Time Legend

### Adventure

Blade Rimner Mestwood Grim Fandango LucasArts King's Quest 8 Sierra Studio Outcast Infogrames Deus Ex Eldo The Curse Of Monkey Island LucasArt

### Simulation

Die Sims Mayo European A1r War Micropros Fallcon 4.0 Micropro F-22 Air Dominance Fighter Emon r Gun Shipt Micropro LSAF Jane'

### Sport

FTEA 2000 Flortronic Arts Euro 2000 Electronic Arts Links LS 2000 Access Software NBA Live 2000 Electronic Arts NHL 2000 Electronic Art: Triple Play 99 Electronic Arts

### Strategie

Age of Empires 2 Microsof Electronic Arts Alpha Centauri Moon Project Topwar Homeworld. Havas Interactiv Jagged Alliance 2 Toowar Blizzard Entertainment Starcraft

### Rennspiel

GT Interactive F1 Racing Simulation 2 Ubi Soft Motocross Madness Microsof Need For Speed: Porsche Electronic Arts Superblike 2000 Electronic Arts Grand Prix 3 Micropros

### Rollenspiel

Diable 2 Blizzard Everquest. Son Planescape: Torment Interplay System Shock 2 Looking Glass Illtima 9 Ortgi Vampire: Die Maskerade Activision

### WiSim

Anno 1602 Smflowers Ansthes 3 Ascaro Die Siedler 3 81ue Byte Kicker Fußball Manager Heart-Line Rollercoaster Tycoon Microprose Sim City 3000 Maxi.

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

eder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen.

Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht - sollte ein Titel selbst momentan erhältliche High-End-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung "PC Action Gold". Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Pramierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, in-

novative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus



### Was bedeuten die Prozentwerte?

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verhingt sich geneu hinter den Zehlen?

und feinste Unterschiede deutlich machen, was aber verbirgt sich gehau ninter den Zahlen?					
91-100%	Herausragend: Spielerisch top, meistens stimmt auch die tech- nische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!	41-50%	Unterdurchschnittlich: Solche Spiele sind höchstens nach für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.		
81-90%	Sehr gut: Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre- Fremde einen Blick riskieren.	31-40%	Schwach: Ab hier wird's un- interessant, weil der Frust den Spielspaß deutlich bremst.		
71-80%	Gut: Diese Titel dürften Compu- terspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.	21-30%	Mangelhaft: Spiele in den "20ern" sind langweilig, nicht zeit- gemäß und haben große Mängel.		
61-70%	Noch überdurchschnittlich: Keineswegs innovativ, aber für Genrefans eventuell brauchbar.	11-20%	Armselig: Peinliches Machwerk, das nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.		
51-60%	Durchschnittlich: Die übliche Kost, viellercht sogar noch mit guten Ansätzen.	0-10%	Indiskutabel: So schlecht, dass es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.		



### Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

### Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

### Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte sowie die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstucke

### Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung. wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen

### Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern lässt.

### Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Ef-fekte wiedergibt. Win95-Spiele greifen auf Direct-Sound zuruck, konnen aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder G-Sound unterstutzen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stucken im CD-Audio- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sin Dolby Surround oder Dolby l (bei kommenden DVD-Spielen).

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen "üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt erden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte fur den Seitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. "1 Sp. pro CD" bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benätigt.

Die Empfehlung des Ver eins Unterhaltungssoft ware Selbstkontrolle (USK)

Hier finden Sie Anmerkungen zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstutzt verden. Optionen sind Direct Draw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL, Glide (fur alle 3dfx-Karten), PowerSGL (PowerVR-Karten) und Metal (S3 Savage 3D).

Mindestees:

Die Mindestanforderungen laut Hersteller Außerdem erfahren Sie gegebenfells, ob des Spiel auch unter Windows 2000 lauft.

> Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein

Pac I P.:200 MMC, 32 NR:RAM, Mtr/9v/2000

Sinnvoll: REI 233 64 MR RAM Direct30: Grafik: DirectDraw, Direct3D, Glide Sound/Musik: DirectSound, AurealA3D, CD-Audio Eingahegeräte: Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash Spielerzahl: 16 Sn Netzwerk 1 Sn nm M CD/HD:

1.8 GB/450-680 MB Internet: www.mustersoft.de

Sprache: Deutsch Preis: Ca. DM 80. **Hersteller** Mustersoft Veröffentlichung: Dezember **USK-Altersfreigales** Ab 16 Jahren

» Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant «

Spieleanteile Action Strateg e Z.,fell Wirtschaft

**Ego-Shooter** 

Testversion: Beta 0.95 Steuerung: Sehr gut Gut FFaadhack Grafik: 96% 89% Sound:

Mehrspieler: 93% Einzelspieler:

Genre:

Hier steht das Unter Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifender Bereich "Actionspiele". Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie "Produktqualität" oder "Preis-Leistungs-Verhaltnis" zu tun.

# Überirdische Effanrungen

Hassen Sie das po nicht auch? Entweder begeistert

ein Spiel mit genialer
Optik, kränkelt aber
dann inhaltlich so vor
sich hin oder ist spielerisch erstklassig, gehört
dann aber technisch zum
alten Eisen. Zum Glück
bestätigen auch hier
Ausnahmen die Regel ...

pulente Grafikeffekte, extrem hohe Auflösungen, eine frei wählbare Perspektive und echtes 3D-Terrain – das sind die herausragenden Features des edlen Echtzeitstrategiespiels The Moon Project. Neben diesen Highlights, die bereits dem Vorgänger Earth 2150 Spitzenwertungen bescherten, übersieht man leicht, dass beide Spiele auch in den anderen Bereichen deutlich mehr zu bieten haben, als sonst üblich: An dem ver-



Stichflammen zeigen den Start der nachsten Raketensalve des Helikopters an, die dann zielsuchend den Gegner verfolgt.



Eine Gruppe von funf bis an die Zahne bewaffneten "Fat Girls' der Lunar Corporation ist in diese UCS-Basis eingedrungen.

Zwei feindliche Stützpunkte sollen in dieser Mission vernichtet werden. Wie langweilig? Von wegen, Ihnen stehen dazu nämlich nur sieben Einheiten zur Verfügung und auf Nachschub können Sie nicht hoffen. Wie soll man das schaffen? Alle 60 Sekunden geht jedoch automatisch ein Meteoritenschauer auf die Position des Kommandofahrzeugs herab ..



Nur wenn das Kommandofahrzeug "Fang" durch einen Schild geschützt ist, hat es eine Chance, an der Basisverteidigung vorbeizuschlüpfen, ohne dass es der Gegner zerstören kann.



Als der Countdown auf Null zählt, erreicht "Fang" das Zentrum des feindlichen Stützpunkts. Jetzt schnell weg, ehe die Meteoriten die eigenen Einheiten gleich auch noch vernichten.



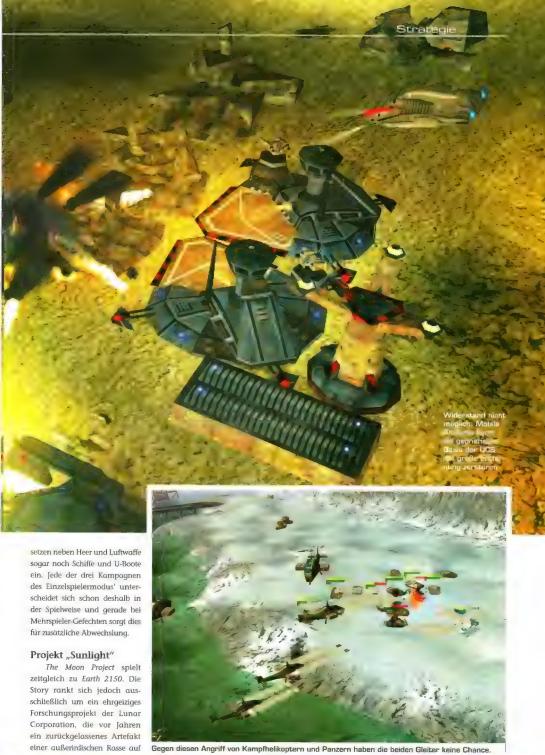
Die ersten Meteoriten schlagen mit verheerender Wirkung in die Gebäude ein. Bereits in 22 Sekunden beginnt der nächste Schauer, also macht sich "Fang" wieder auf den Weg.



Den klitzekleinen Vorsprung vor dem technisch nahezu identischen Earth 2150 erreicht The Moon Project durch das bessere Missionsdesign. Gegenüber Age of Empires 2 und Starcraft können sich die beiden Strategiespiele von TopWare souveran durch ihre mit Abstand bessere Grafik und strategische Vielfalt durchsetzen.

The Moon Project	92
Earth 2150 v2.0 (abgewertet)	919
Age of Empires 2	913
Starcraft	879

heerenden Krieg sind immerhin drei Parteien beteiligt. Die United Civilized States (UCS), die Eurasische Dynastie (ED) und die Lunar Corporation (LC) unterscheiden sich nicht nur in der Art ihrer Einheiten, sondern greifen auch auf verschiedene Methoden zurück, um Rohstoffe zu fördern und ihre Basis mit Energie zu versorgen. Gewonnene Ressourcen werden zum Bau neuer Einheiten und Gebäude verwendet, dienen aber auch Forschungsprojekten, die den Einsatz starkerer Waffen. Chassis' und spezieller Extras ermöglichen. Die ED und UCS





Die Schallkanonen der LC beschädigen alle Einheiten im Umkreis und stellen auch für große Armeen eine Gefahr dar,

dem Mond fand. Wie sich herausstellt, handelt es sich dabei um eine riesige Kanone, deren Zerstörungskraft ausreicht, um die ganze Erde in Schutt und Asche zu legen. Allerdings sind noch Mengen an Rohstoffen und viel Zeit nötig, bis die Wissenschaftler der LC die Waffe einsetzen können. Dummerweise bekommt die UCS Wind von der Sache und landet selbst mit einigen kampfstarken Prototypen auf dem Mond, um die Pläne der LC zu vereiteln. Ungeachtet dessen kümmert sich die ED um den Krieg auf der Erde und schickt erst sehr spät eigene

Truppen zum Mond. So finden Sie auch in *The Moon Project* wieder Umgebungen und Klimabedingungen vor, die vom nuklearen Winter bis hin zu Geröllebenen mit Lavaseen reicht. Allerdings überwiegen die mit Kratern übersäten und auf Dauer etwas monotonen Mondlandschaften.

### Zu Befehl

The Moon Project hebt sich besonders durch das Design der Missionen von allen vergleichbaren Spielen ab. Natürlich beinhalten viele Aufträge die Vernichtung einer gegnerischen Basis, das Eskortieren



Eine ganze Horde Bomber hat diese gut getarnten Gleiter der Eurasischen Dynastie erspäht und verfolgt sie.



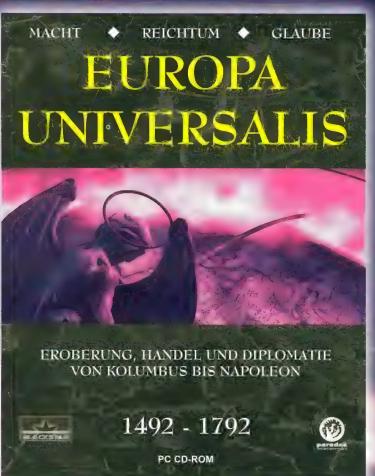
Die getarnten ED-Gleiter sind auf diesem Tunnelboden kaum auszumachen, bevor sie das Feuer eröffnen – jedoch ist es dann meist zu spät.

Test des Monats

WWW.EUROPA-UNIVERSALIS.DE

WIR SCHREIBEN DAS JAHR 1492...





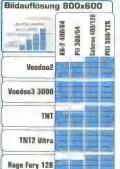
AU OLS OBBRY HOUST PROBLEM.



### The Moon Project

### Leistungsmerkmale

The Moon Project ist dank einiger Verbesserungen der Grafikengine noch eine Spur flüssiger als Earth 2150 v2.0. Selbst auf der Minimalkonfiguration mit einem P200 und 32 MB RAM lässt es sich gut spielen, vorausgesetzt, Sie besitzen zumindest eine halbwegs anständige Grafikkarte (Voodoo3, TNT2...).







### Grafik

The Moon Project bietet wahnwitzige Auflösungen bis 1.600x1,200 Pixel und darüber hinaus an. Eine höhere Auflösung ist gleichbedeutend mit menri letails, die dann auch in den kleineren Zoomst ifen sichtbar bleiben Die Uberitikt renkeit bleibt identisch: höhere Auflösungen stellen also keiner strateg ichen Vorteil dar

640 x 480



### Installation

Für den Einzelspielermodus stehen dre: Installationsgrößen zur Ver fügung, die zwischen 250 MB, 335 MB oder 560 MB der Festplatte be legen. Bei der Minimalinstalla tion kommt die Musik direkt von der CD, worunter die Performance geringfügig leiden kann, falls Ihr CD-Laufwerk langsam ist oder Leseprobleme hat

### Pro & contra

- O Beste Grafik im Genre
- O Perfekte Steuerung
- O Unterschiedlichste Missions 71010
- Off verschiedene Wege, eine Mission zu schaffen
- Witzige Story und Briefings O Enorme strategische
- Möglichkeiten O Forschungsstammbaum
- Mondlandschaften sind auf Dauer eintönin
- Der Sprachausgabe fehlt etwas Abwechs lung

### Sound & Musik

G 400

Die Musik passt sich dynamisch an das Geschehen an und unterstützt die Atmosphäre des Spiels. Soundeffekte beschränken sich thematisch bedingt auf Waffenfeuer und Motorengeräusche. Dabei variiert die Lautstärke je nach Entfernung zur Kamera. Jede Einheit und Partei verfügt über eine unterschiedliche Sprachausgabe, die nach einigen Stunden Spielzeit etwas mehr Abwechslung vertragen könnte.

### Mehrspielermodus

Ein eigener Server nach Vorbild des Battle. Nets erlaubt Gefechte mit bis zu 14 Spielern oder KI-Gegnern. Acht unterschiedliche Spielvarianten stehen zur Auswahl. Zudem dürfen Sie Ressourcen und vieles mehr individuell festlegen. Der Version liegen bereits 30 Mehrspielerkarten bei, mit dem Editor lassen sich beliebig viele weitere erstellen, die automatisch an alle Mitspieler vor dem Spielstart verschickt werden

### Steuerung

So umfangreich die Möglichkeiten des Spiels auch sein mögen, die Steuerung ist denkbar einfach zu bedienen, Nur mit der Maus können Sie Kameraposition und Ansichtswinkel verändern, scrollen, zoomen, Einheiten selektieren. Ziele vorgeben, eine Basis errichten und diese verwalten. Innerhalb kürzester Zeit geht die Steuerung genauso leicht von der Hand wie heiveralteten zweidigensignalen Genrouertrotern

eigener konvois oder die Zesstörung aller feindlichen Einheiten. Aber neben diesen Standardaufgaben werden Sie mit vielen bizarren Situationen konfrontiert Egal, ob Sie wehrlose, gegnerische Sammler mit Transportschiffen auf die feindliche Basis fallen lassen, Artefakte in verzweigten Tunnelsystemen aufspüren oder einen Konvoi mittels Laserzaunen von Minenfeldern fernhalten, TopWare erreicht mit einigen tiefen Griffen in die Trickkiste, auf was man in diesem Genre kaum noch zu hoffen wagte: Innovative Missionsdesigns, deren unterschiedliche Spielweisen nicht nur für Abwechslung, sondern auch für zusätzlichen Spielspaß und Spannung sorgen. Dabei halten sich die Szenarien mit und ohne eigene Basis, Ressourcenma-





THE RESERVE OF THE PARTY OF THE

Wer Ohren hat zu hören, schwört auf Soundkarten von TerraTee. Die DMX und DMX Xfire 1024 zum Beispiel verwandeln laue PC-Töne in satten 3D-Sound – Digital rein und raus inklusive. Da kommen nicht nur bis zu vier Lautsprecher, sondem auch eingefleischte Spielerherzen mächtig auf Touren. Die ultmativen SoundSysteme von TerraTec gibt's bei Conrad, Comtech, Karstadt, MediaMarkt, ProMarkt, Vobis und im Onlineshop www.mediax-direkt.de sowie im gut sortierten Fachhandel. Mehr Informationen: www.terratec.net



In den teilweise

ziemlich engen Tunnels lielern

sich die zusammengedrangten

Einheiten heiße

Gefechte.

Aichinger

Schon Earth 2150 hat mich zutiefst

beeindruckt, und auch bei The Moon Project komme ich aus dem Staunen nicht mehr heraus. Selten erlebt man derart spannende, abwechslungsreiche Missionen, die einen wirklich stundenlang an den Bildschirm bannen. Die grafische Opulenz, die TopWare bei The Moon Project aufbietet, sucht ebenfalls ihresgleichen. Bei diesem genialen Prachtstück kommen Echtzeitstrategen garantiert auf ihre Kosten.



Alexander Geltenpoth

The Moon Project läutet keine neue

Ära der Echtzeitstrategie ein, dafür fallen die Verbesserungen gegenüber Earth 2150 v2.0 zu gering aus. Trotzdem kann die Schlacht auf Erde und Mond in jeder Hinsicht voll überzeugen. Besonders die drei Kampaanen mit höchst unterschiedlichen Aufgabenstellungen in den einzelnen Missionen haben mich mit ihrem Abwechslungsreichtum begeistert. Bei den grandiosen Mehrspieleroptionen ist selbst danach noch ewia für Spielspaß gesorgt.

> nagement und Produktion angenehm die Waage.

### Ein Fall für die Elite

Über die Forschung können Sie im Lauf des Spiels zwar schlagkräftigere Einheiten produzieren, aber einige Prototypen und Veteranen gleichen technisches Know-how oftmals leicht durch ihre Erfahrung aus, die sie in zahllosen Gefechten gesammelt haben und deswegen immer wieder zum Einsatz kommen. Eliteeinheiten richten mehr Schaden

an, sind schneller und verfügen über eine höhere Schussweite. Naturlich lässt sich auch in The Moon Project ein Tankrush erfolgreich durchführen. aber taktisch überlegtes Vorgehen führt in der Regel zum gleichen Resultat, nur dass Sie kaum Verluste in Kauf nehmen und deutlich weniger Rohstoffe einsetzen müssen. Sämtliche Waffengattungen und auch stationäre Verteidigungen besitzen mindestens einen Schwachpunkt - wer diesen findet und geschickt ausnutzt, hat mit seinen Gegnern leichtes Spiel. Dazu kommen hinterhältige Angriffe mit den üblichen Massenvernichtungswaffen. Noch zerstörerischer sind Erdbebengeneratoren. Sollte es Ihnen gelingen, ein damit bestücktes Fahrzeug unbemerkt in die feindliche Basis oder in Tunnel darunter zu schleusen, bleibt dort kein Stein auf dem anderen.

Alexander Geltenpoth



Die Schilde der ED-Einheiten absorbieren den Schaden der

### The Moon Project

PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte mit 8 MB Grofik: Direct30, Glide, OpenGL Sound/Mayor Direct Sound Eingabegeräte: Maus, Tastatur

Spielerzahl: 14 Sp. Netzw., Internet/Spawn Client ED/RD: 1050 MB/250-560 MB Internet: www.moon-project.com

Sprache: Deutsch ca. DM 60.-Hersteller: Topkiare Veröffentlichung: September 2000 USK-Altersfreigabe: Ab 12 Jahren

» Die Genrereferenz begeistert durch ihre Grafik, strategische Vielfalt und das Missionsdesign. «

Action Hatse Strategie Z. tel

**Echzeitstrategie** Genre: Testversion: Masterversion Steverung: sehr gut FFeedback: Grafile

92% Sound: Mehrspieler: 92% Einzelspieler:



"Die Grafik-Qualität von Commondos, dus Spielprinzip von C&C, die Spieltiefe eines Ponzor General 4..."

IPC Games Preview 12/99

"Realistisch, dramatisch, komplex: ein Spiel um samtlithe Aspekte der Frontschlachten des Zweiten Weltkriegs"

PC Joker 07/2000



www.suddenstrike.de

"Taktiker können sich beweisen: Scharmützel and Schlachten des Zweiten Weltkriegs sind realistisch nachvollziehbar."

Commeter#HD Salab 2/1990

"Erst denken, dane schießen", "Für ein Echtzeit Strotogiespiel biotet Sudden Strike viel taktische Tiefe"

Com Sec. 1/200

- Thinking Michillia in Allia Analysis in Constant in Dan Wildings reference due and relative due submidit union. He julius prince des rejected in page 2 de Constant and Allia Constant and Analysis an



Die Borg aus Star Trek gehören zu den faszinierendsten und beängstigendsten Rassen aller SciFi-Galaxien, doch neben den



Kreaturen aus Cataclysm verblassen selbst diese Zwitter aus Mensch und Maschine. Mit einer spannenden Story und neuen Feinden findet Homeworld eine fulminante Fortsetzung. Die Kushan eroberten in Homeworld Hiigara, ihren Heimatplaneten, zurück und waren seitdem mit dem Wiederaufbau beschäftigt. Nur die große Aufgabe ließ das ganze Volk an einem Strang ziehen, doch über zehn Jahre später streben die verschiedenen Kiithid, so nennen sich die Klans der Kushan, nach mehr Einfluss und Macht. Der Spieler

schlupft in die Rolle des Kommandanten eines Minenschiffs, das einem eher unbedeutenden Klan angehört. Doch selbst ein Minenschiff hält weniger nach rohstoffreichen Asteroiden und Gaswolken Ausschau, sondern sucht eher die Radarschirme nach Piraten und anderen Feinden ab, denn die Galaxis ist nach wie vor alles andere als friedlich.





Irgendwo dort draußen treiben sogar noch Überbleibsel des alten Imperiums der Taiidan ihr Unwesen, die den Kushan immer noch feindlich gesinnt sind und sogar schon selbst einige Angriffe auf Hiigara unternommen haben. In den Tiefen des Universums schlummert allerdings noch eine viel größere Gefahr. Wie es das Schicksal so will, soll es Ihr

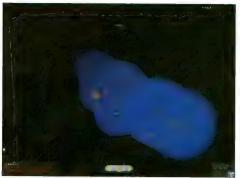
Schiff sein, das auf eine uralte und zerstörerische Alienrasse trifft ...

### Für die Heimatwelt

Ein kurzes und leicht verständliches Lernprogramm beleuchtet die wichtigsten Facetten des Spiels, erklärt die Steuerung und gibt grundlegende strategische Tipps für den Kampf im Weltraum. Home-



Oben: Eine Raumstation der Bentusi wehrt sich verzweifelt gegen den Angriff der infizierten Schiffe. Eine unserer Jägerstaffeln versucht zu helfen. Unten: Dank der spektakulären Grafik werden die Raumschlachten in Lichtspielen gefeiert.



Die strategische Ubersichtskarte aus zwei Winkel-Ansichten: Alles Unwichtige wird dabei ausgeblendet, denn nur so ist ein...



...Blick in die Tiefe des Weltraums möglich und Entfernungen sowie Maßstäbe lassen sich halbwegs akkurat abschatzen.

warld-Veteranen können diesen Part getrost überspringen, da sich Cataclysm vom Vorgänger spielerisch kaum unterscheidet. Spätestens nach einer halben Stunde sind Sie für den Weltraum gerüstet. Dank der fünf Schwierigkeitsgrade, die die Panzerung und Produktionskosten der eigenen Schiffe modifizieren, bleiben Neueinschaft.

steigern frustrierende Erlebnisse erspart und alte Hasen werden optimal gefordert. Das Missionsdesign bleibt von der gewählten Schwierigkeit unbeeinflusst. Da alle Szenarien strikt linear gestaltet sind, macht es kaum Sinn, die einzige vorhandene, wenn auch sehr lange Kampagne erneut durchzuspielen. Hinzu kommt, dass die Gegner in den Missionen kaum über eine eigene KI verfügen, sondern erst aktiv werden, wenn der Spieler einen bestimmten Bereich erkundet. Sobald Sie als Spieler alle so genannten "Trigger", also die Auslöser für bestimmte Ereignisse einer Mission, entdeckt haben, und genau wissen, was anschließend auf Sie zukommt, ist das Szenario langweilig, denn ohne den Überraschungseffekt sind die Probleme in der Regel leicht zu lösen. Richtig Spannung kommt also nur bei unbekannten Missionen auf. Zumindest ist Cataciysm meist so fair, dass der Spieler von Anfang an die Chance hat, sich richtig zu verhalten. Trotzdem hilft häufig nur das Laden des



Die Szenarien sind sehr abwechslungsreich und erzählen neben den zahlreichen Raumkämpfen unter verschiedensten Bedingungen auch eine packende Story. Hier nur ein Beielt sich Catacl



Auf einmal ertont der Seuchenalarm auf den unteren Decks. Die Mannschaft verliert die Kontrolle uber diesen Teil des Schiffs. Bevor der feindliche Organismus das ganze Schiff befallen kann, werden die unteren Decks abgesprengt.



Die ehemals eigenen Schiffe greifen das Minenschiff an, werden aber besiegt. Da taucht eine starke Piratenflotte mit Großkampfschiffen auf, nahert sich ahnungslos den infizierten Schiffen und wird auch assimiliert.

spiel: In der letzten Mission erfassten die Scanner ein Artefakt, das unter Anleitung eines Forschungsschiffs näher inspiziert werden soll ...



Das Forschungsschiff besteht auf einer naheren Inspektion der abgesprengten unteren Decks. Es verlangt außerdem eine Jagerstaffel als Eskorte. Vorsichtig nahert sich das Forschungsschiff dem verseuchten Teil des Schiffs.



Den ersten kleinen infizierten Jagern kann das Minenschiff noch trotzen, doch dann geht die weit uberlegene und ebenfalls befallene Piratenflotte zum Angriff uber. Die einzige Rettung ist die Flucht in den Hyperspace.

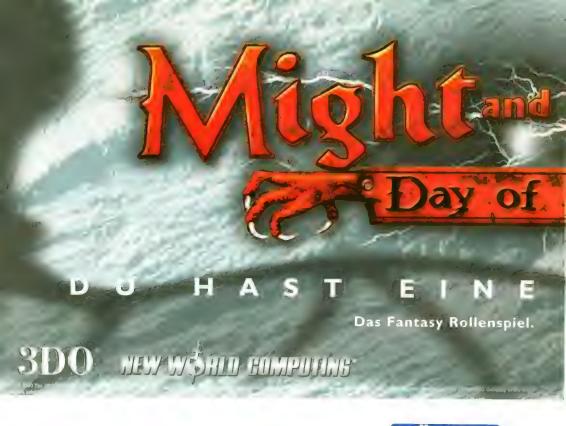
letzten Spielstands, denn jeder noch so kleine Fehler kostet Sie Schiffe und damit wertvolle Rohstoffe, die Ihnen dann in späteren Missionen fehlen.

### Sammelleidenschaft

Wie in den meisten Echtzeitstrategiespielen müssen Sie auch in Cataclysm Ressourcen sammeln, um neue Einheiten zu produzieren oder Ihre Basis, in diesem Fall das ehemalige Minenschiff, auf- und umzubauen. Aus Nebeln und Asteroiden schürfen Sammler wertvolle Mineralien. In jeder Mission ist jedoch nur eine bestimmte Rohstoffmenge vorhanden, Sie müssen sich also gut überlegen, was Sie damit machen. Aus Balancing-Gründen ist zwar die Große Ihrer Flotte limitiert, aber Sie können beliebig viele Ressourcen ım Minenschiff für spatere Missionen lagern und sich so



Unweit des Minenschiffs haben unsere Jager einige Minenleger der Taildan gestellt. Einer ist bereits den heftigen Angriffen erlegen.



### Homeworld Cataclysm

### Leistungsmerkmale

Die Grafikengine verschlingt vor allem Prozessorleistung. Welche Grafikkarte Sie verwenden, ist dagegen fast irrelevant. Gerade in den höheren Auflösungen kann der Rechner gar nicht schnell genug sein, da größere Raumgefechte, an denen schon mehr a s 100 Schiffe beteiligt sein körmen, die Frameraten in die Knie zwingen.



### Installation

135 MB der Festplatte werden minimal benötigt. Wenn Sie die Vollinstallation durchführen (420 MB), verbessern Sie die Performance aber deutlich.

### PRÜFSTAND

### Sound & Musik

Sämtliche Soundeffekte passen sich nach dem Ort der Kamera an. Wer die Schlachten also aus einer übersichtlichen Entfernung beobachtet, wird niemals das laute Kra cher, der Explosionen oder die aufheulender Triebwerke norei. Imvlintengrund wabern dezent sphartsche Klänge, sozusagen das Meenesrauschen des Alls. Die Sprachausgabe der englischen Version ist ausgezeichnet. Bleibt nur zu hoffen, dass die Sprecher für die Übersetzung bei Cataclysm bessere Arbeit als bei Homeworld leisten

### Grafik

Bekänntlich besteht das All aus viel freiem Raum, demnach beschränkt sich Cata lysm hauptsachlich auf die Darstellung der Raumschiffe, Diese sind datur extrem detailliert: In fast filmreifer Qualität drehen und feuern kleine Geschütze automatisch auf Feinde, beschädigte Raumschiffe brennen und Zerbersten schließ lich im farbenfrohen Explosionen im ihre Einzelteile. Einfach bumbastisch

### Steuerung

Die Softwareschmiede hat es geschafft, Cataclysmeine erstaunt chisimple Steuerung zu verpassen, bedenkt man, dass kaum ein anderes Spiel derart viele Möglichkeiten bietet. Selbst die Navigation im Raum ist halbwegs einfach, sogar für Leute, deren dreidimensionales Vorstellungsvermogen zu wün schen ubrig lässt. Die Wahl des Kamera standorts und Ansichtwinkels ist zum Glück extrem leicht. Denn ohne häufige Wechsel der Perspektive ist ein Blick in die Tiefe des Raums auf einem flachen Bildschirm natürlich unmöglich. Die wenigen wichtigen Tastaturkürzel hat man sich nach spätestens einer halben Stunde eingeprägt.

### Pro & contra

- O Spannende Story mit überra
- schenden Wendungen 🖰 Überzeugende Atmosphäre
- Sehr abwechslungsreiche Missionen
- C Exze lente Wrafik mit fein aus gearbeiteten Details
- Tunktionierende Formationen
- Erfabrene Einberten
- Lange Spielzeit
- Nun eine Kampagne
- Zwischensequenzen pausieren das Spiel nicht.
- Impany Missinnen
- In der Kampagne kaum echte KI. nur "Auslöser"





Zwei Jägerstaffeln in Klauenformation eskortieren den Träger im Hintergrund, als feindliche Jäger das Minenschiff frontal angreifen.



Noch während feindliche Jager unsere Flotte angreifen, macht sich eine Gruppe Sammler an die Reparaturarbeiten.

einige strategische Fehlentscheidungen erlauben. Wissenschaftliche Forschungen kosten Sie hingegen nur Zeit, allerdings sind oft zusätzliche Module für Ihr Hauptschiff nötig. Welche neuen Technologien zur Verfügung stehen, ist von der Mission abhängig. Wie schon beim Vorganger erhalten Sie erst im Lauf der Kampagne die Fähigkeit, grö-Bere und schlagkräftigere Kampfschiffe zu produzieren oder die vorhandenen per Upgrade aufzurüsten. Letzteres ist unter Umstanden eine riskante Angelegenheit, denn während der Umbauarbeiten sind die Schiffe wehrlos Angreifern ausgeliefert.

### Raumgefechte wie in Star Wars

Aus strategischer Sicht stellt der Weltraum besondere Anforderungen an den Kommandanten. Zwar existiert kein Ierrain, dafür behindern MeteNatürlich lässt sich ein Spiel
wie Cetaclysm schlecht mit
regulären Genrevertretern
vergleichen, aber einige Vorund Nachteile finden sich
doch: Mit drei Kampagnen,
unterschiedlichen Völkern
und zahlfosen Einheiten aus

dem Baukasten ist *The Moon Project* überlegen. *Cataclysm* setzt sich dank seiner leicht verbesserten Steuerung und des wählbaren Schwierigkeitsgrads gerade so gegen den Vorgänger *Homeworld* durch. *Tiberian Sun* kann bestenfälls eine ähnlich gute Atmosphäre bieten, ist aber grafisch weit unterlegen.

Earth 2150 T. Moon Project 92%

Homeworld Cataclysm 90%

Homeworld (observet) 89%

C&C 3 Tiberian Sun 86%

oritenschwärme und Gasnebel, die nur wenige Scanner durchdringen können, die Sicht. Darüber hinaus erlaubt die



lonenfregatten besitzen eine sehr schlagkräftige Waffe, aber gegen eine Vielzahl wendiger kleiner Schiffe ist die träge Riesenkanone meist wirkungslos.



Im Produktionsmenü erhalten Sie zu jeder Komponente und allen Schiffen eine kurze Beschreibung.

Tiefe des Raums dreidimen-

sionale Manöver und Forma-

tionen. Kampfentscheidend ist

jedoch vor allem die richtige

Wahl der Waffen: Wie in fast

allen guten Echtzeitstrategie-

spielen funktioniert Cataclysm

nach dem Stein-Schere-Blatt-

Prinzip, das heißt, eine flinke

Jägerstaffel wird leicht mit

einer lonenfregatte fertig, die wiederum zerbläst Drohnenfregatten ohne Probleme, die sich ihrerseits perfekt dazu eignen, feindliche Jäger auszuschalten. Im Gegensatz zu Homeworld haben Sie nun unbegrenzt Zeit, Ihre Plane auszuarbeiten und in die Tat umzusetzen. Denn Sie durfen die



Sobald das Minenschiff mit den Zusatzkomponenten ausgerüstet ist, können Sie Forschungen in den zugehörigen Gebieten vornehmen.

von der aktuellen Situation in sieben Stufen anpassen und sogar Befehle erteilen, während die Pausefunktion aktiv ist. Al-

Spielgeschwindigkeit abhängig

Wenn Sie ein en-

Christian Müller

aggierter Echtzeitstratege sind, sollte Cataclysm unbedingt Ihre neue 🗲 Heimatwelt werden. Neben der guten Story, der langen Spielzeit und der unbestritten erstklassigen Steuerung ist es vor allem die beeindruckende Optik, die Cataclysm so anziehend macht. Ich kann dem Gewusel der imposanten Raumschlachten jedenfalls stundenlang zusehen, den Weltraum zoomen, drehen, hautnah dabei sein oder gottgleich

Hunderte von Schiffen dirigieren. Das macht einen

Sauspaß!

lein dadurch gewinnt Cataclysm zusätzlich an strategischer Tiefe. Unverständlich ist nur, warum das Spiel während der zahlreichen Zwischensequenzen, die fast jede Mission mehrfach unterbrechen, nicht pausiert, sondern in normaler Geschwindigkeit weiterläuft, unabhängig davon, ob Sie vorher im Zeitraffer oder in Zeitlupe gespielt haben. Einerseits will man die Zwischensequenz sofort abbrechen, um wieder die Kontrolle über seine Einheiten zu erlangen, andererseits wüsste man dann naturlich nicht, wie sich die wirklich interessante Story entwickelt.

Alexander Geltenpoth

### Alexander Geltenpoth

Man kann das Rad nur einmal erfinden. Dementsprechend wenig Innovationen bietet Cataclysm im Vergleich zu Homeworld. Vielmehr beschränkten sich die

Entwickler auf Detailverbesserungen und entwarfen für die neuen Abenteuer im Homeworld-Universum eine fantastische Story, die grandios in Szene gesetzt ist. Damit ist Cataclysm eine ausgezeichnete Wahl für alle SciFi-Freunde und Echtzeitstrategen, 🟏 die mal gerne etwas anderes probieren möchten, egal ob Sie den Vorgänger nun kennen oder nicht,

### Homeworld Cataclysm

Genra:

Mindostens PII 233, 32 NB RAM, Win95/98 Sinavall-PII 500, 128 MB RAM, 30-Karte mit 12 MB Grafik: Software, Direct3D Sound/Musik: D1 rectSound Eingaheneräte: Maus. Tastatur Spielerzahl: 14 Sp. Netzw., Internet/Spawn Client

Backing Dog/Havas

CD/HD: 500 MB/135-420 MB Internet: www.sterra.de Surache: Deutsch Prais: Ca. DM 90,-

Veröffentlichung: Oktober 2000 USK-Altersfreigabe: Ab 12 Jahren

Hersteller:

» Detailverbesserungen und die spannende Kampagne lassen den Homeworld-Stern erneut erstrahlen. «

Spieleanteile Action Patsel Strateg e Zufali

Echzeitstrategie Testversion: Engl. Mastervers.

Steverung: sehr gut FFeedback: Grafik:

80% Sound: Mehrspieler: 91% Einzelspieler:

# Wieso nach Ägypten

Ill lyramic gibt's auch bei uns!



Emergency PC-Strateglesplel Art.-Nr.: 43704



Jagged Alliance 2 PC-Strategiespiel Art.-Nr.: 43704



RTL Medicopter **PC-Flugsimulation** Art.-Nr.: 43704



Pyramide Ist eine eingetragene Marke der Aktronic Software & Service GmbH & Co. KG



Starcraft **PC-Strategiespiel** Art.-Nr.: 43704



Rayman 1 PC-Jump'n Run Art.-Nr.: 43704



Monkey Island 3 PC-Abenteuerspiel Art.-Nr.: 43704

#### R G н

- 03044 Cotthus

- 06124 Halle-Neustadt NEU!

- 06886 Wittenberg
- 10365 Berlin-Lichtenberg
- Berlin-Charlottenburg
- 10365 Berlin-Lichtenberg
- Berlin-Groplusstadt

- Berlin-Wedding
- Berlin-Spandau
- Dallgow
- Wust/Brandenburg

- Grelfswald Bremen-Hastedt

- Wolfenbüttel

- Viemhelm

- 78054 VS-Schwenningen 79194 Gundelfingen
- Ludwigshafen-City
- 82166 Gräfelfing Rheingönheim
- 84030 Landshut 90429 Nürnberg-Muggenhof
- 90482 Numberg-Mögelsdorf 92637 Welden
- Regensburg

- 08056 Zwickau NEU!
- 09111 Chemnitz 09247 Röhrsdorf
- 09456 Annaberg-Buchholz
  - Hamburg-Stellingen
- Rendsburg



ProMarkt MakroMarkt

sind die Guten.

# Uberraschungsangriff

Mit einem schweren Geschütz



wie Sudden Strike hat wohl so richtiq niemand mehr gerechnet. Nun erscheint es plötzlich auf der Bildfläche und räumt mit ein paar eingefahrenen Gewohnheiten bei Entwicklern und Spielern gründlich

auf ...

Seit Dune 2 und Command & Conquer haben wir eine Menge Echtzeitstrategiespiele gesehen, die alle ein und demselben Grundmuster folgten: in einer Basis eine starke Streitmacht aufbauen und anschließend - etwas vereinfacht ausgedrückt - den Gegner damit überrennen. Sudden Strike ist anders. Auf den ersten Blick sieht es zwar mit seinen isometrischen Karten aus wie ein herkommliches Echtzeitstrategiespiel, doch es verzichtet schon mal völlig auf die Aufbauphase. Stattdessen gibt Ihnen das Programm für jede Mission ein festes Kontingent von Streitkräften an die Hand, mit dem Sie auskommen

müssen. Für einen gefallenen Soldaten oder einen zerschossenen Panzer können Sie keinen Nachschub produzieren. Dafür gewinnen Ihre Einheiten mit der Zeit an Kampferfahrung und nutzen diese auch für die nachfolgenden Aufträge.

#### Geschichte für alle

Sudden Strike spielt im Zweiten Weltkrieg und versetzt Sie abwechselnd in die Lage der Briten, Franzosen, Russen. Deutschen und Amerikaner. Drei umfangreiche Kampagnen beleuchten das historische Geschehen aus der Sicht der westlichen Alliierten, der Deutschen und aus russischer Perspektive. Oft bilden geschichtliche Ereignisse wie die Landung der Alliierten in der Normandie oder der Kampf um Stalingrad den Hintergrund für ein Szenario. ohne sich jedoch sklavisch an die realen Daten zu halten. Für die Entwickler stand von Anfang an fest, dass historische Erbsenzählerei nicht den Spielspaß überlagern darf. Bei aller Liebe zum Detail, die sich unter anderem beispielsweise bei den exakt den historischen Originalen nachempfundenen Einheiten zeigt, steht zu jeder Zeit die Benutzerfreundlichkeit und ein möglichst spannendes, forderndes Gameplay im Vordergrund. Weltkriegsfetischisten, Möchtegern-Generäle und Ewiggestrige sind schon aus diesem Grund





Anhand von ausfuhrlichen Einsatzbesprechungen erhalten Sie am Kartentisch Anweisungen für Ihre Mission.



Bevor sich die Panzer zum gegnerischen Stutzpunkt aufmachen, lassen sie durch gezielte Schusse die Minen hochgehen.

bei Sudden Strike an der falschen Adresse. Das Spiel verherrlicht den Krieg nicht, sondern zeigt lediglich dessen strategische, taktische Seite.

#### Aufklärungsarbeit

Im Vergleich mit anderen Echtzeitstrategiespielen sind die Karten für die Sudden Strike-Szenarien ungewöhnlich groß ausgefallen. Entsprechend vielseitig sind die Möglichkeiten und Herausforderungen, die sie dem Spieler bieten. Mal gilt es, dem Gegner durch Bombardieren von Brücken und Bahnhöfen

den Nachschub abzuschneiden oder mit Fernraketen seine Munitionsbunker in die Luft zu jagen, mal darf man mit Fallschirmspringern ins feindliche Hinterland vordringen und die Front von hinten her aufrollen. Oft machen einem dabei heimtuckische Minenfelder oder gut im Wald versteckte Panzerabwehrkanonen zu schaffen, die die eigenen Truppen in kürzester Zeit völlig vernichten können. Die Erkundung des Geländes durch Aufklärungsflugzeuge und das Aussenden kleiner Infanterie-Verbande ist



Unsere Flugzeuge setzen in einem Blitzangriff Fallschirmspringer über einer verschneiten russischen Stadt ab.



Ein Hand voll gut versteckter Panzer-Abwehrkanonen kann muhelos einen ganzen Panzer-Verband vernichten.

# Sudden Strike

# PRÜFSTAND

#### Leistungsmerkmale

Sudden Strike stellt recht bescheidene Anforderungen an die Hardware. Selbst wenn Dutzende von Einheiten den Bildschims bevölkern, geht sogar ein betagter PII 300 mit 64 MB RAM nicht in die Knie. 3D-Beschleumger Hardware ist für Sudden Strike nicht vonnöten. Lediglich in der höchsten wählbaren Auflösung (1.024 x 768) können schwächere Rechner etwas ins Stocken geraten.



#### Sound & Musik

Angesichts der realistischen 3D Soundeffekte hat man fast das Gefühl. sich wirklich auf einem Schlachtfeld zu bewegen. Naheliegend und der Atmosphäre zuträglich ist, dass die am Krieg beteiligten Nationen alle so reden dürfen, wie ihnen der Schnabel gewachsen ist: Russen reden russisch, Amis englisch und so weiter. Die über 60 Minuten Sudden Strike-Musik sind im CD-Audio Format abgelegt und orientieren sich stillistisch am Vorbild CAC

#### Steuerung

Die Steuerung von Sudden Strike erfordert keine lange Einarbeitungszeit; wer bereits C&C oder einen seiner Abkömmlinge gespielt hat, findet sich sofort zurecht. In der Regel genügt die Maus mit ihren beiden Tasten, Einfach- und Doppelklick für die meisten Manöver; es ist jedoch auch möglich. Einheiten zu Gruppen zusammenzufassen und per Hotkey zu aktivieren.

Das Programm-Setup bietet zwei Installations-Optionen an: die "normale" Variante mit 106 MB und die Vollinstallation, die auf Ihrer estplatte 316 MB beansprucht.

#### Pro & contra

- Strategisch anspruchsvoll O Einsteigerfreundlich durch gute Übungsmissionen
- O 3 umfangreiche Kampagnen à 12 Missionen
- O 36 Einzelmissionen
- O 22 Mehrspielerkarten C Einfache Steuerung
- O Vielzahl authentischer Einheiten O Realistische Sichtweiten der Fisheiten
- Kleine, manchmal unübersicht liche Einheitendarstellung
- Isometrische Karten nicht dreh-/zoomban
- Pathfinding manchmal nicht ont imal

Grafik

Sudden Strike bietet die Auflösungen 640x480, 800x600 und 1.024x

768 an. Die Entscheidung fällt hier nicht leicht. Während die Einheiten bei 640x480 einigermaßen gut zu erkennen sind, ist der Überblick über die Karte doch sehr eingeschränkt. In 1.024x768 überblickt man zwar das Terrain gut, dafür schrumpfen die Infanterie-Einheiten auf Stecknadelgröße und sind manchmal in Wäldern kaum mehr zu erkennen. Die Karten sind weder dreh- noch zoombar, dreidimensionales Terrain durfen Sie ebenfalls nicht erwanten.







Die Fallschirmspringer werden in wenigen Minuten die Straße gegen feindliche Panzer verminen.

demnach unerlässlich. Während die wehrlosen, über dem Gelande kreisenden Aufklärungsflugzeuge unter Umständen zur leichten Beute des Gegners werden, können sich die Infanteristen vorsichtia durch Wälder an den Feind herantasten, dabei gleichzeitig Minen räumen und möglicherweise sogar gegnerische Geschützstellungen erobern.

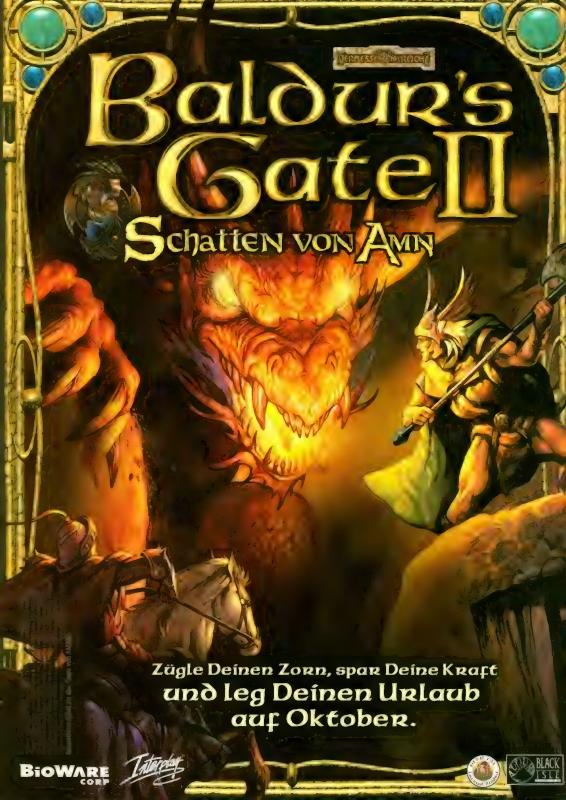
#### Wo ist meine Einheit?

Richtig interessant wird Sudden Strike jedoch erst durch die enorme Vielfalt der verfugbaren Einheiten, die dem Spieler eine ungeheure Bandbreite an Handlungsmoglichkeiten bieten und zugleich auf dem Bildschirm für die nötige Atmosphäre sorgen.

Jede Einheit hat ihre eigene, genau festgelegte Sichtweite und damit nur einen begrenzten Wirkungskreis. Mit ein paar Tricks kann man hier jedoch oft nachhelfen: Fugt man beispielsweise seinen Infanteristen einen Offizier mit Fernglas hinzu, erhöht sich die Sichtweite der ganzen Truppe. Einen besseren Uberblick uber das Gelande erhält man zudem durch das Besetzen von Wachtürmen.

Die meisten Einheiten sind wie ihre realen Vorbilder zudem nicht unbegrenzt einsatzbereit. Sie müssen nachgeladen oder repariert werden. Hierbei leisten die unverzichtbaren Versorgungs-LKWs unschätzbare Dienste. Sie sind auch vonnóten, wenn es gilt, an Flussufern Pontonbrücken für die Überquerung zu errichten oder schwere bemannte Geschütze an der Anhängerkupplung ins Einsatzgebiet zu karren.

lede Nation verfügt über ihre ureigenen Waffensysteme; seien es nun die Katyusha-Raketenwerfer der Russen, die berüchtigten "Stalin-Orgeln" und die berühmten T-34-Panzer oder auf deutscher Seite der schwere Kampfpanzer "Tiger", der VW-Kübelwagen oder das BMW-Motorrad



Sudden Strike hat mehr strategischen Tiefgang als C&C und ist einsteigerfreundlicher als der harte Brocken Panzer General. Dark Reign 2 verfügt sicher über die progressivere Engine, ähnelt jedoch mit seiner Aufbau-Komponente im spielerischen Ansatz mehr C&C.

Sudden Strike	87%
C&C 3: Tiberian Sun	86%
Dark Reign 2	85%
Panzer General Barbarossa	81%

#### Feld, Wald und Wiese

Das Gelande, auf dem die Schlachten ausgetragen werden, wirkt abwechslungsreich und sehr detailliert. Wälder. kleine Dörfer, weitläufige Industrieanlagen, Herrenhäuser - es gibt fast nichts, was es in Sudden Strike nicht gibt. Sämtliche Gebäude können von den Soldaten als Unterschlupf oder Hinterhalt genutzt, aber auch bis auf die Grundmauern zerstört werden. Auch auf dem Terrain hinterlassen die einschlagenden Granaten und



Die Landschaften der Sudden-Strike-Karten sind ungewöhnlich detailliert und realistisch.

Bomben tiefe Krater. Trotzdem bleiben der Detailverliebtheit ein paar (verschmerzbare) Grenzen gesetzt: Die unterschiedlichen Untergründe Sand, Wiese, Straße und Schnee haben keine Auswirkungen auf das Verhalten der Fahrzeuge. Darüber hinaus verschwinden die Infanteristen oft fast bis zur Unsichtbarkeit im Wald: trotzdem bleiben sie für den Feind erkennbar und werden meist sofort unter Beschuss genommen.

Kleine Probleme haben die Einheiten auch manchmal mit dem Pathfinding: gibt man ihnen nicht sehr kurze Wegstrecken vor, weichen sie zuweilen eigenmächtig von ihrer Route ab und marschieren schnurstracks ins nachste Minenfeld. Ist das kleine Manko jedoch bekannt, lässt es sich leicht umgehen und beeinträchtigt den Spielspaß nur noch unwesentlich.

Herbert Aichinger

Alexander Geltenpoth Anstelle von Aufbau

und Ressourcen-

management ist in Sudden 🗖 Strike nur die richtige Taktik entscheidend, wodurch ein actionreicheres und damit auch spannenderes Echtzeit-🔀 strategiespiel gewährleistet ist. Einzig die Auswirkungen der unterschiedlichen Terrainarten auf die Fortbewegung der Einheiten und echte 3D-Landschaften habe ich vermisst, davon abgesehen bietet Sudden Strike alles, was das Strategenherz begehrt.



Suchbild: We ist meine Infanterie? Ohne Markierung sind die kleinen Soldaten auf dem Gelande kaum zu erkennen.

#### Herbert Aichinger

Der Name ist Programm: Sudden Strike geriet wirklich zum Überraschungsangriff auf das Echtzeitstrategie-Genre! Ein bislang völlig unbekanntes russisches Ent-

wicklerteam schafft es mit diesem Spiel auf Anhieb, die "Großen" Westwood & Co. das Fürchten zu lehren. Der Verzicht auf die Aufbau-Komponente und der begrenzte Vorrat an Ressourcen 🖸 verstärken die strategische Seite des Spiels. Sudden Strike besticht durch Detailreichtum und hohen Anspruch. Die Missionen verlangen dem Spieler schon einiges ab und geben viel Raum, die optimale Taktik auszutüfteln. Sehr gelungen!

## Sudden Strike

P 200, 32 MB RAM.	Win95/98		
PII300, 64 MB RAM			
DirectOraw		1	Spieleantei
DirectSound, CD-Au	dlo		= Action
Tastatur, Maus			Retse
12			Stretegie Zufall
359 MB/106 MB			■ Wintschaft
www.suddenstrike.d	e		,
Deutsch -			
Ca. DM 90,-			
Fireglow/CDV	Testversion:	Dt. Vers	ion 1.0
Erhältlich	Steverung:	Gut	
Ab 16 Jahren	FFeedback:	-	
bei dem den Tank- f Taktik und tzen muss.«			87
	PII300, 64 MB RAM DirectDraw DirectSound, CD-Au Tastatur, Meus 12 369 MB/106 MB WWW.suddenstrike.d Deutsch Ca. DM 90,- Erneglow/CDV Erhältlich Ab 16 Jahren bei dem den Tank- f Taktik und	DirectDraw DirectSound, CD-Audio Tastatur, Meus 12 369 MB/106 MB Beutsch Ca. My 90,- Erhältlich Ab 16 Jahren Bei dem den Tank- tf Taktik und	PIT300, 64 MB RAM DirectDraw DirectSound, CD-Audio Tastatur, Maus 12 369 MB/106 MB www.suddenstrike.de Deutsch Ca. DM 90, Benre: Echtzeit Testwarian: Dt. Vers Erhältlich Ab 16 Jahren Bei dem den Tank- f Taktik und DirectDraw Mehrspieler: 87%

# Heute schon den Mund verbrannt?

Zu heiß für Warmduscher und Pizzarandliegenlasser. Zwischen Erfolg und Pielte entscheidet nicht nur die Speisekarte.

# Man nehme:

viele stimmungsvolle Grafiken

- I intuitive Benutzeroberfläche
- 5 Computergegner 10 Kampagnen in den Metropolen
- 10 Kampagnen in den Metropolen der Welt
- zig Missionen, im Schwierigkeitsgrad abhängig von der Spielweise



- 50 unterschiedliche Figuren, darunter neu: Laufburschen Polizei und Kriminelle
- 100 verschiedene Gebäude, jetzt auch Bahnhof, U Bahn, Gefangnis, Hauptquartier, uva
- 100e von Bewohnern pro Stadt, jeder einzelne mit Wohnung, Arbeit und Lieblingspizza
- ca80 verschiedene Zutaten für leckere Pizzen
- 100 und mehr Mobel für die ideale Einrichtung
- freie Standortwahl für Filialen und Lagerhauser

... wurze mit aggressiver Werbung, gebe etwas Leterservice hinzu und schmecke das Janze mit einer Prise schwarzem Humor ab.

Nach Beliehen gamieren imt Be stechung Razzion, Entführung, Schießereich, und hinterlistigen Aktionen.



averon

SOFTWARE 2000



Gut getarnt bleibt die <mark>Stabheuschrecke</mark> regungslos stehen, als eine Schwadron Soldaten die Wespen angreift.



Einige hungrige Wespen sind in den Bau eingedrungen und haben sogar schon die Kammer der Königin erreicht.

# Ausgekrabbelt Ameisen können seit jeher mit ihrer gewaltigen Kraft und dem hoch entwickelten Staatssystem nicht nur Entomologen begeistern. Mit Imperium der Ameisen ergibt sich pun die Möglichkeit, mehr über das Insektenkollektiv zu erfahren und es sogar selbst zu steuern. Gottesanbeterinnen gehören zu den gefährlichsten Raubern, gegen die sich die Ameisen verteidigen mussen. 80 PC/12/10/2000

Eine Ihrer Hauptaufgaben Lliegt in der Verwaltung und Organisation des Kollektivs, Ein Ameisennest ist kein wildes Durcheinander, sondern streng in Räume unterteilt, die unterschiedlichen Zwecken dienen. Besetzte Wachräume stärken die Verteidiauna, Baumaterial und die ganze Nahrung wird in Lagern aufbewahrt, die Königin legt in einem eigenen Gemach alle Eier, die dann im Brutsaal reifen, bis schließlich im Schlüpfsaal neue Ameisen das Licht der Welt erblicken. In weiteren Räumen werden Pilze gezüchtet oder Blattläuse als Nutztiere gehalten. Grundsätzlich müssen Arbeiterinnen die beiden Rohstoffe - Nahruna und Baumaterial von außen in den Staat transportieren. Ohne Baumaterial können Sie keine neuen Räume anfügen und der Ameisenhaufen verfällt langsam, weil der Unterhalt bestehender Räume Ressourcen verschlingt. Fehlt es jedoch an Nahrung, verhungern Ihre Ameisen spätestens im Winter. Sie müssen also einen steten Strom frischer Ressourcen sicherstellen und für die kalte Jahreszeit einen Vorrat anhaufen.

#### Unzivilisierte Wildnis

Damit Ihre Arbeiterameisen im Wald ungestört Pilze, Zweige und Blätter sammeln können, sollten einige Soldaten sie ständig bewachen. Allerlei Käfer, Stabheuschrecken, Gottesanbeterinnen und auch räuberische Wespen trachten den wehrlosen Arbeiterinnen nach dem Leben. Nur Kriegerameisen können diese Gefahren bannen und mit den erlegten Feinden sogar die Nahrungsvorräte aufstocken. Lassen Sie jedoch zu viele militarische Einheiten, wie Soldaten, Nahkämpfer und Artilleristen, schlupfen, frisst Ihnen die Armee die Fühler vom Kopf. Das Kriegsgeschäft macht anscheinend sehr hungrig, denn es ist schon ein ganzes Heer der selbststandig agierenden Arbeiterinnen nótig, um ein paar Abteilungen Soldaten zu ernähren. Sind die Streitkräfte jedoch nicht zahlreich genug, könnten Sie entscheidende Gefechte gegen starkere Gegner wie ganze Wespenschwarme verlieren und von den Rohstoffen abgeschnitten werden. Mitunter verfallen die ansonsten furchtlosen Untertanen dann sogar in Panik und flüchten kampflos, wenn sie einen überlegenen Feind in die Zangen nehmen sollen.

#### Fressen und gefressen werden

Optisch zeigt sich Imperium der Ameisen von seiner besten Seite: Alle Insekten sind liebevoll animiert und die Umgebung ist abwechslungsreich und male-

Im Vergleich zur Konkurrenz schneidet Imperium der Ameisen recht schlecht ab. Die Umsetzung der an sich innovativen Spielidee hinkt gewaltig. Mit nur einer Kampagne, einem schlecht ausbalancierten Schwierigkeitsgrad und Mängeln in der Steuerung kann man sich eben nicht mit den Genregrößen messen. Immerhin ist Imperium der Ameisen zumindest optisch und mit seiner abwechslungsreicheren Spielweise Force Commander geringfugig überlegen.

The Moon Project 92% Populous - The Beginning 84% Imperium der Ameisen Force Commander 53%



Nur in großer Uberzahl haben Ameisen eine Chance im Kampf gegen die Gottesanbeterin.

risch gestaltet. Die Engine erlaubt Drehungen und Zoomen, Sie können die Kamera also ganz nach Ihren Wünschen positionieren, was aber gar nicht nötig ist, denn das 3D-Terrain ist meist flach, so dass hochst selten Hügel die Sicht versperren. Im Ameisenhaufen hingegen ist die Kamerasteuerung zu umständlich, um ein paar simple Räume und Gange darzustellen, die nur dreidimensional erscheinen, aber niemals in Stockwerken angeordnet sind. Ein Wechsel zwischen Oberfläche und Ameisenbau dauert selbst auf schnellen Rechnern einige Sekunden, in denen Sie nichts machen können, Ihre Gegner aber weiterhin aktiv sind. Zum Glück ist das nicht so schwer wiegend, denn die meiste Zeit beobachten Sie ohnehin das wilde Treiben auf der Oberfläche und dirigieren die Kriegerschwadronen. Letzteres ist gar nicht so einfach, da potenzielle Beutetiere häufig so ruckartig hin- und herwuseln, dass selbst der Angriffsbefehl schwer fällt. Als echter Motivationskiller entpuppt sich jedoch vor allem das zufallsbestimmte Rauberaufkommen. So kann es Ihnen durchaus passieren, dass plötzlich eine ganze

Horde Feinde über Ihren Bau herfällt und jeden Widerstand zerschlägt, nach einem Neustart in der gleichen Mission zur gleichen Zeit aber alles friedlich bleibt. Das mag ja realistisch sein, aber der Spielspaß bleibt dabei oft auf der Strecke. Ganz allgemein ist der Schwierigkeitsgrad selbst in der einfachen der drei Einstellungsmöglichkeiten zu hoch angesetzt und steigt zu schnell an, so dass einen schnell die Lust verlässt. Dieses Manko betrifft natürlich nicht den Mehrspielermodus, in dem Sie mit bis zu acht Spielern gegeneinander antreten konnen.

Alexander Geltenpoth

Alexander Geltenpoth Imperium der Ameisen sieht zwar niedlich aus, aber dahinter verbirgt sich ein komplexes Strategiespiel. Erst nach ein paar missglückten Spielen lassen sich die ganzen Details erfassen, die das Tutorial nur unzureichend erklärt. Imperium der Ameisen hat durchaus Potenzial, aber kleinere Mängel bei der Steuerung, frustrierende Zufallsereignisse und der hohe

Schwierigkeitsgrad ersticken

den Spielspaß im Keim.

Imp	erium	der A	Ame	eiser
Mindestens:	*P 233, 32 MB RAM,	W1n95/98/2000		,
Sinnvoll:	P11 333, 64 MB RA	М	The same	
Grafile:	Direct3D			Spieleanteil
Savad/Mexik:	DirectSound		1	Action
Eingakegeräte:	Maus, Tastatur		- 11	Hatse
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., Int	ernet/1 Sp. pro C	D	Strategie Zufa I
CO/HD:	570 MB/200 MB			<ul> <li>Airtschaft</li> </ul>
internet	www.sterra.de/hom	epage/game/ameise	n V	,
Sprache:	Deutsch		F 14 74	
Prois:	Ca. DM 90,-	Genre:		strategie
Hersteller:	Microids/Havas	Testversion:		s. v. August
Veröffentlichung:	September 2000	Stenerung:	Ausreic	hend
USK-Altersfreigabe	Ab 6 Jahren	FFeedback:	-	
» Die hohe Si und Zufallser stören den S	reignisse zer-	Grafik: Sound: Mahrspieler: Einzelspieler:	79% 70% 71%	<b>58</b> ,

# **Im Usten** nichts Neues

Öde Landstriche, verbrannte Erde und der russische Winter als ewige Drohung - das ist ein Szenario so recht. nach dem Geschmack erfahrener Strategiespieler. Ein Jahr nach den Gefechten von Western Assault liefert. SSI die Kampagnen für die berüchtigte Ostfront nach.



Artilleriefeuer hat die FlaK beschadigt und ausgeschaltet, jetzt lassen wir Bomber diese Stalinorgel zerstoren.

nter dem Decknamen "Operation Barbarossa" fuhrte das Dritte Reich während des Zweiten Weltkriegs den Angriff auf Russland. Der neueste Panzer General beleuchtet diesen Feldzug aus rein strategischer Sicht. Zwei Kampaanen spielen Sie aus dem Blickwinkel des deutschen Generalstabs, in den anderen beiden dürfen Sie Russland verteidigen und schließlich auch den Gegenschlag führen. Jede Kampagne endet nach sieben bis 16 Missionen. Von den Fähigkeiten des Spielers hangt ab, welche Missionen nach einem Szenario zur Auswahl stehen. Geschickte Strategen erobern in den deutschen Kampagnen im Optimalfall Moskau und Stalingrad, auf Seite der Russen Berlin. Nach erfolgreichen Missionen erhalten Sie zusatzliche Offiziere, die nun unabhangig von ihrer Erfahrung jeweils nur einen Slot lhres limitierten Kaders belegen, neue Waffen, manchmal gar einen Prototyp, und Ihr Truppenlimit wird normalerweise angehoben.





Auf dem Feldzug sind den deutschen Truppen einige russische Panzer in die Hände gefallen.

#### Planung des **Offizierstabs**

Bevor Sie eine Mission beginnen, dürfen Sie das Schlachtfeld einsehen und erfahren, welche Aufgaben Ihre Truppen unbedingt erledigen müssen und wie viel Zeit Ihnen dafür bleibt. Wie in allen Teilen der Serie ist eine schnelle und effiziente Kampfstrategie notwendig. Wer sich auf lange Stellungskriege einlässt, hat schon verloren. Mit dieser Erkenntnis



Fur die grobe Planung ist die Übersichtskarte immer noch eine große Hilfe.

im Hinterkopf stellen Sie die Streitkräfte zusammen, wobei die üblichen Waffengattungen berücksichtigt sind: Panzer und Infanteristen eignen sich für schnelle Vorstöße und Zangenangriffe, Aufklarungsfahrzeuge erkunden das Gelände, Bomber knacken bevorzugt Panzer. Artillerie weicht gegnerische Stellungen auf und entmutigt mit Sperrfeuer etwaige Gegenangriffe, Panzerjäger und Pak verteidigen besonders gut eroberte Stellungen, Flak schützt die eigenen Truppen vor feindlichen Bombern und Jäger dienen als Geleitschutz für die Bomber. Allerdings können Sie Ihre Einheiten auch innerhalb des Truppenlimits nur bis zu einem gewissen Punkt frei aussuchen. weil Ihnen entweder die passenden Offiziere oder Waffen fehlen. So werden Sie als Spieler sanft zur Verwendung aller Waffengattungen gedrängt, was strategisch nicht immer Sinn macht, aber die Realitätsnähe steigert.

#### Auf ins Gefecht

Die Operation Barbarossa ist in zweierlei Hinsicht eine strategische Herausforderung: Den Fahrzeugen geht bei den großen Entfernungen öfter der Sprit aus und die russischen Panzer sind den eigenen Fahrzeugen weit überlegen, zumindest bis Sie Panzer vom Typ Tiger als Nachschub erhalten. Davon abgesehen bietet das

Bereits seit einigen Jahren bewegt sich fast nichts mehr bei den rundenbasierten Strategiespielen, die neuen technischen Möglichkeiten gehen ungenutzt am Genre vorüber. Einzig und allein der Inhalt zählt und hier hat Jagged Alliance 2 ganz klar die Nase weit vorne. Age of Wonders ist dem neuesten Panzer General mit schier unendlicher Spielzeit und mindestens ebenbürtiger Spieltrefe überlegen. Im Vergleich zu Heroes of Might & Magic 3 bietet die Operation Barbarossa die interessanteren strategischen Möglichkeiten.

Jagged Allfance 2 90% Age of Wonders 84% PG: Operation Barbarossa Heroes of Might & Magic 3 79%

Spiel allen Veteranen des Vorgängers weder strategische noch technische Innovationen, sondern bestenfalls kleinere Verbesserungen. Wie gehabt werden einzelne versprengte Gegner einfach überrollt, befestigte Stellungen mit Artillerie- und FlaK-Geschützen im Hinterland stellen größere Hindernisse dar. Die unveränderte Steuerung geht nach kurzer Eingewöhnung wieder leicht von der Hand. Erstmals sind in Barbarossa Wettereffekte sichtbar, was den optischen Gesamteindruck aber kaum beeinflusst.

Alexander Geltenpoth

### Alexander Geltenpoth

Auch ohne großartige Verbesserungen gegenüber dem Vorgánger stellt die Operation Barbarossa eine strategische Herausforderung dar, die eine Menge Spaß bereitet.

Der Schwierigkeitsgrad steigt in allen vier Kampagnen in adäquaten Schritten an, so dass der Spieler optimal motiviert der nächsten Mis-Sion und vor allem dem neuen Kriegsmaterial entgegenfiebert. Falls Ihnen Sudden Strike zu actionreich ist, kommen Sie hier vielleicht auf Ihre Kosten. Als besonderes Schmankerl legt Mattel der Verkaufspackung übrigens die Originalversion des ersten Panzer Generals bei.

PG:	Oper.	Bar	bar	ossa
Mindestens:	PI1 233, 64 MB RAN	4, 8 MB 3D-Karte		,
Sinavoll:	PII 333, 64 MB RAN	1		
Grafile	Direct30			Spieleanteile
Sound/Musik:	DirectSound		- 11	Action
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur		- 11	Rätsel
Spielerzahl:	4 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD Strategie			
CD/HD:	425 MB/200-380 MB			<ul> <li>Wirtschaft</li> </ul>
internet:	www.ssi-online.com	n		
Sprache:	Deutsch			
Preis:	Ca. DH 90,-	Genre:		ie (Runde)
Hersteller:	SSI/Mattel	Testversion:		a v. August
Veröffentlichung:	September 2000	Steverung:	Gut	
<b>USK-Altersfreigabe</b>	: Ab 16 Jahren	FFeedback:	-	
» Ordentlich.	aher ohne	Grafik:	73%	
Innovationen: weitere vier		Sound:	69%	
M-1700/				
Kampagnen für den bekann- ten Panzer General 3D. «				
ten Panzer L	senerai 3D. «	aprorui		



Die vierte Kampagne des Eroberer-Add-Ons führt Sie auf acht beruhmte Schauplätze mittelalterlicher Schlachten.

ass es zu Age of Kings eine Add-On-CD geben würde, war fast so sicher wie das Amen in der Kirche. Schließlich deckte das Hauptprogramm ja lange nicht alle Aspekte des Mittelalters ab. Age of Kings: Die Eroberer folgt demselben Schema wie schon Der Aufstieg Roms: Eine stattliche Anzahl höchst professionell designter neuer Kampagnen und Missionen geht mit weiteren reizvollen Zutaten einher: Vier neue Volker (Maya, Az-



Feindliche Berber greifen die Burg an, doch die rettenden Truppen nähern sich bereits mit Windeseile dem Stadttor.

teken, Koreaner und Spanier) mit individuellen Attributen und eigenen Spezialeinheiten erganzen nun die ohnehin schon beeindruckende Palette der Age of Kings-Nationalitäten. Hinzu kommen Feintuning im Gameplay und eine Reihe neuer Spielarten und Kartentypen.

#### Heldenleben

Die vier Kampagnen lassen die Schicksale historischer Helden auf plastische Weise wieder lebendig werden. Sie fiebern Kampagne ist den wilden Eroberungszügen





El Cid muss sich erst im Zweikampf bewähren, bevor ihm der Konig ein Pferd schenkt und ihm seine Truppen anvertraut.

während die acht Missionen der vierten Kampagne wichtige historische Einzelereignisse beleuchten. Hier führen Sie bei Hastings Wilhelm den Eroberer zum Sieg, spielen die Schlacht von Tours nach oder lassen die britischen Langbogenschützen bei Agincourt gegen die Franzosen antreten. Wie schon im Hauptprogramm Age of Kings bekommen die Missionen durch eingestreute, an die wahre Geschichte angelehnte Story-Elemente eine Art "Adventure-

#### Die Würze im Detail

Wieder wartet das Add-On mit Detailverbesserungen auf. Die Dorfbewohner verhalten sich nun intelligenter; statt nach dem Bau eines Lagers untätig in der Gegend zu stehen, nehmen sie nun den Pickel in die Hand und machen sich im Steinbruch

des Hunnen Attila gewidmet, nutzlich. Zudem kann man nun mit der Muhle Felder automatisch neu ansden lassen. Unter den neuen Kartentypen finden sich jetzt auch "echte" Landschaften wie Großbritannien oder Texas, der Heimatstaat der Ensemble Studios

#### Herbert Aichinger

Herbert Aichinger Spektakuläre Innovationen werden Sie in Die Eroberer vergeblich suchen. Dafür bekommen Sie vier perfekte Kampagnen, vier perfekt ausbalancierte neue Völker, reizvolle neue Multiplayer-Spielarten, eine verbesserte Künstliche Intelligenz und viele nützliche Verbesserungen im Detail. Fans der Age-of-Empires-Serie werden um Die Eroberer jedenfalls kaum herumkommen.

# AoK: Die Eroberer

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win 95/98 Sinnvoll: PTT 300 64 MR RAM Brafile DirectDraw Sound/Musik: DirectSound Eingabegeräte: Maus, Tastatur Snielerzahl: 8 Spieler/8 CDs CD/HD: 290 MB/200 MB Internet: www.ensemblestudios.com Sprache: Deutsch Drais-Ca. DM 40,-**Hersteller:** Microsoft Veröffentlichung: Oktober 2000 USK-Altersfreigabe: Ab 12 Jahren

» Keine weltbewegenden Design-Änderungen, aber vier hervorragende neue Kampagnen. «



**Echtzeitstrategie** Testversion: Engl. Beta 08/2000

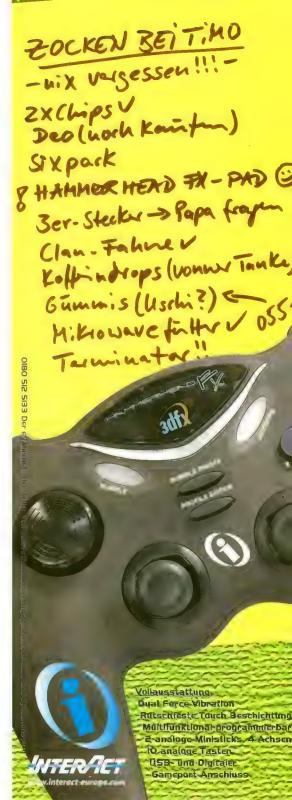
Steverung: Gut FFeedback Grafik 85% Sound: 84% Mehrspieler: 84% Einzelspieler:

Action

Ratse

Strategie

Wirtschaft





Haben Sie gesehen? Dagmar tanzt mit Freddy. Das wird Herbert nicht gefallen. Falls Sie zu den hier zu Lande über 100.000 Käufern der Sims gehören, geht der Spaß jetzt richtig los.

> ie Journalismus-Karriere fängt ja gut an: "Du bist befördert zum Spielekritiker! Das ist der niedrigste Job, den du kriegen kannst, aber immerhin steht dein Name darunter." So lautet eine Arbeitsplatzbeschreibung aus einem der fünf neuen Berufszweige der Sims-Zusatz-CD Das volle Leben. Wenn Sie sich zum Kultführer, Popstar, Informations-Guru, Talkshow-Moderator oder Vollzeit-Partygast hochgedient haben, sollten auch die 15.000 Credits für einen Haushaltsroboter kein Problem mehr sein. Wer braucht

Der Tod: Betteln kann helfen.

da schon noch einen Klempner, ein Hausmädchen oder einen Gärtner? Uberhaupt stehen über 100 neue Hausratsartikel in den Regalen des Sim-Heimwerkermarkts: einarmige Banditen, Weihnachtsbäume, Rhinozeroskopf-Wandschmuck, 60er-Jahre-Lampen ... eben alles, was man nicht wirklich braucht, aber sich aus unerfindlichen Gründen trotzdem kaufen will. Einer der Höhepunkte ist das Flitterwochenbett Modell "Vibrierendes Herz". Hier können Sie sich auf Wunsch so richtia durchruckeln lassen ... einzeln oder als Gruppe. Sollten schon Kinder im Haus sein, setzen Sie die eben vor die Spielzeugkiste.

#### Das dicke Ende?

Doch das neue Umfeld kann auch fies sein. Zum Beispiel, wenn Sie zu viel mit dem Hobby-Chemie-Labor herumexperimentiert haben und plötzlich als Frankenstein die Wohnung zerlegen oder ein böser Klon von Ihnen entsteht, der Ihre Frau prügelt und beschimpft. Pech auch, wenn Sie einen Hamsterbiss unterschätzt haben und Ihr Sim zu niesen beginnt, hustend von der Arbeit kommt und tot auf den Bärenfell-Vorleger sackt. In solchen Fällen hilft nur noch ein Match Schnick-Schnack-Schnuck mit dem Sensenmann um die arme Seele des

Verstorbenen. Vielleicht bekommen Sie ja als grüner Zombie eine zweite Chance. Dann konnten Sie sich auch um die Kakerlaken kümmern, die sich in Ihrer Wohnung eingenistet haben. Ob etwa ein Zusammenhang mit der unscheinbaren Urin-Lache vor dem Barbecue-Grill besteht? Ihre Blase ist eben auch kein Fass ohne Boden. Und wenn Sie mal wieder der Flaschengeist ärgert, Ihre Bekannte Heid: noch mit ihrem Goldfisch schmusen muss, statt Sie zu besuchen, oder Sie von Ihren Nachbarn wegen nicht ganz perfekter Gitarrengriffe ausgelacht werden, dann ziehen Sie eben mit einer neuen Familie in ein anderes Haus. Zum Glück ist Das volle Leben nur ein Spiel.

Joachim Hesse



Joachim Hesse

So toll ich die Original-Sims auch

tagsgewusel nach einiger Zeit doch zu monoton. Mit den lustigen Ergänzungen des Add-Ons weht den Sims nun wieder eine frische Brise in die Segel. Die hält zwar auch nicht ewig vor, aber was soll's? Baggert mein Nachbar meine Herzdame an, bekommt er jetzt eben die Macht meiner Voodoo-Puppe zu spüren. Allein das rechtfertigt schon die Investition. Ich soll ein Sadist sein? Hmmm ... Funktioniert die Voodoo-Puppe eigentlich auch bei Lesem?

fand, wurde mir das All-

# Die Sims - Das volle Leben

Mindestens: P 233, 32 NB RAM, W1r95/98/2000 Sinnvoll: P III 500, 64 MB RAM Grafik: Direct 3D Sound/Musik: Direct Sound Einoaheneräte: Maus Tastatur Snielerzahl: CD/HD: Ca. 506 MB/ca. 440 MB (mit Die Sims) internet: www.thesims.com/de

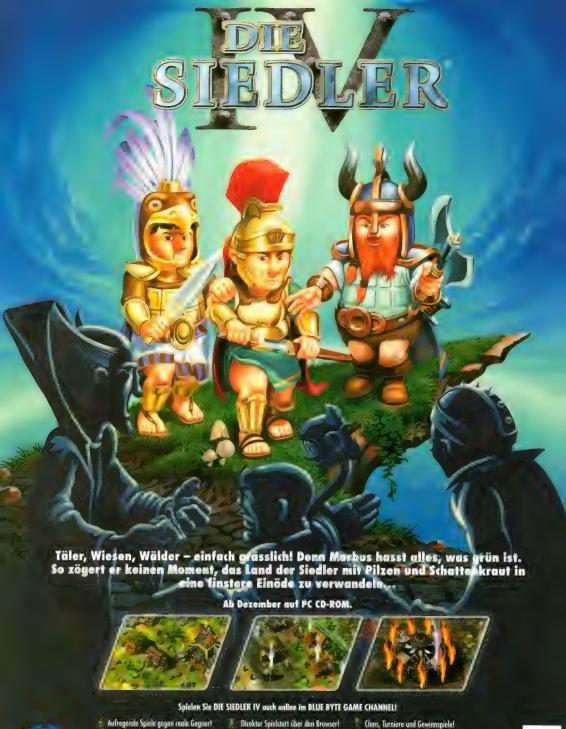
Spracke: Deutsch Ca. DM 40,-Hersteller: Martis/FA Veröffentlichung: Bereits erschienen

USK-Altersfreigabe: Ohne Beschränkung » Witziges Add-On, das das Warten auf SimVille (den offiziellen zweiten Teil) erheblich erleichtert «



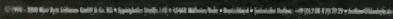
Genre: Simulation Testversion: Dt. Beta vom 10.8. Steverone: Gut Ffeedback: Nein

Grafile: Sound: Mehrspieler: Einzelspieler:





Spielpartner rund um die Uhr, weltweit!



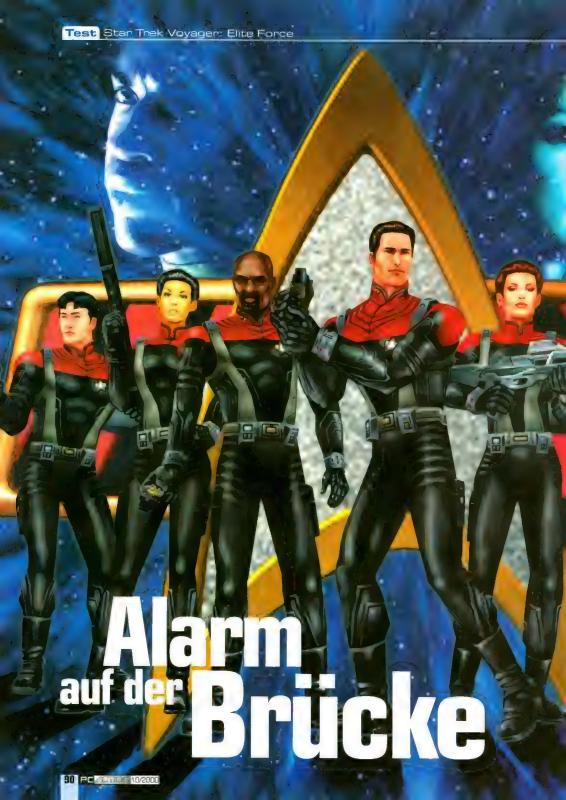


🎍 Infos, automatische Updates, Online-Service!





www.pcgames.de \* prall wie das Mag, schnell wie das Web





kliche Vorstellung. Immer wieder 🔱 greifen neue Feinde an, einer grausamer und brutaler als der andere. Doch obwohl Sie weit entfernt von zuhause sind, geben Sie die Hoffnung nicht auf und glauben an sich und Ihr Team. Zu-

urch eine Plasmaeruption gelangt die Voyager in den Delta-Quadranten, 70.000 Lichtjahre von der Erde entfernt. Gefangen in einem Energieschild treffen Janeway, Tuvok und Co. Vorsichtsmaßnahmen und gründen eine Elite-Truppe. Diese soll feindlich gesinnte

Rassen abwehren. Zu allem Überfluss wurde die Voyager so schwer beschädigt, dass mit eigenen Mitteln keine Reparatur möglich ist und so bleibt nur die Möglichkeit, auf anderen Schiffen nach Materialien zu suchen. Das erste Reiseziel spricht für einen Borg-Kubus, doch die

chron-Sprecher

Multiplayer-

Modus gegen

Computergegner

# Die richtige Waffenwahl

#### Phaser



Grundsätzlicher Ausstattungstyp, der sich nach Gebrauch selbst auflädt. Nur gennge Feuerkraft, kann jedoch zum Zerstören diverser Stromzuführen betätigt werden.

#### Zusammengesetzter Granatwerfer



Es werden entweder kleine, rollende Granaten in den Raum geschossen oder minenartige dreieckige Objekte verwendet, die sich an allem festsetzen, was angezielt wurde.

#### Stasiswaffe



Grafisch wirklich gut gehalten, schadensmaßig leider nur Durchschnitt – die Stasiswaffe. Deckt einen kleinen Teil der Umgebung im zweiten Feuermodus ab und hält so die Gegner auf Abstand.

#### Bogenschweißer



Ein gebündelter Energiestrahl erfasst jedes angezielte Wesen und lasst dieses nach kurzer Zeit mit einer strammantelähnlichen Außenhulle vor die Hunde gehen

#### Phaser-Kompressionsgewehr



Im ersten Feuermodus kann dieses Gewehr kaum Schaden anrichten. Benutzt man jedoch den zweiten, reichen schon zwei Schuss aus, um tödliche Wunden zu verursachen.

#### Unendlichkeitsmodular



Die eigens von Seven of Nine kreierte Anti-Borg-Waffe Stetige Frequenzänderung vernindert Resistenz der Borg gegen diese Waffe Im sonstigen Spiel als Sniper bzw. Railgun nutzbar

#### Scavengerwaffe



Mit einer sehr hohen Reichweite eignet sich die Scavengerwaffe vorzuglich zum Kampf gegen diverse Gegner. Der Schadenswert gehört zum oberen Feld

#### Tetryon-Pulsedisruptor



Der große Bruder der Pulsegun? Winziger Kugelbeschuss im primären und duschstrahlartiger Beschuss im sekundaren Feuermodus wehren allerlei Gezucht ab.

#### Photonenstoss



Ahnlich wie bei der Flak Cannon in UT wird es auch um diese Waffe bestellt sein. Ein Schuss reicht, um alles umzunieten, was sich in der Nähe aufhält Extremer Schadenswert.

Elite Force kann zwar Half-Life, Daikatana und Co. hinter sich lassen, kommt im Einzelspielermodus aber trotz der ideenreichen Spielgeschichte nicht an die enorme Spieltiefe von Wheel of Time heran.

 Wheel of Time
 90%

 Star Trek: Elite Force
 85%

 Half Life: Opposing Force
 81%

 Daikatana
 73%

 Turok 2
 67%

Rechnung wurde ohne den Wirt gemacht: Schnell überwältigen die Borg die Besatzungsmitglieder und entwenden einen extra von Seven of Nine konstruierten Unendlichkeitsmodulator. Aufgrund der fehlenden Rohstoffe ist die Produktion eines neuen Unendlichkeitsmodulators nicht denkbar und so waat sich das Elite-Team emeut in den Kubus, um die Waffe zurückzuerobern und die noch nicht assimilierten Personen zu finden. Kampfbereit und voller Ehrgeiz klinken Sie sich an dieser Stelle als Fähnrich Munro ins Spiel ein. Im Alleingang starten Sie zunächst im Inneren des Borg-Kubus und erwehren sich allein der unfreundlichen Monokel-Träger. Schweißgebadet erreichen Sie nach einiger Zeit das Ziel, nur um feststellen zu müssen, dass alles nur eine Holodeck-Simulation war. Zumindest sind Sie jetzt auf den Notfall vorbereitet, der einige Augenblicke später



Die U.S.S. Voyager. Zu diesem Zeitpunkt ist das Föderationsschiff von einem Energiefeld eingeschlossen.



Im Bird-of-Prey: Auf diesem Erkundungsgang sollten Sie Vorsicht walten lassen, da sich ein gefährlicher Jäger herumtreibt.



eintritt. Eine Horde Klingonen hat die U.S.S. Voyager geentert und versucht, diverse Utensilien aus dem Frachtraum zu entwenden, was Sie natürlich nicht zulassen können. Also: Waffe geschnappt und durchgreifen!

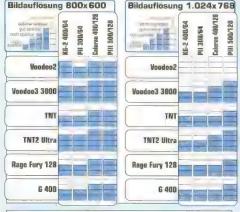
#### Unbegrenzte Möglichkeiten?

In acht Hauptmissionen, die sich in jeweils zwei bis fünf Abschnitte aufteilen, dürfen Sie Ihr Konnen als Kommandant der Elite-Einheit zeigen. Jedoch zahlen bei diesen Missionen nicht nur dumpfes Draufschießen, sondern auch Köpfchen, Strategie und Taktik. Bei den Borg ist es beispielsweise ratsamer, deren Energieversorgung zu kappen statt wertvolle Munition zu verschwenden. Beim Kampf gegen 14 Spezies, von denen einige eigens für Elite Force kreiert wurden - beispielsweise die Harvester - wird diese ohnehin ziemlich knapp. Um sich erstmal mit dem Gebrauch der neun Waffen vertraut zu machen, die zudem je zwei Feuermodi besitzen, sollten Sie den Lern-Modus nutzen. Hier werden Ihnen alle grundlegenden Sachen von Tuvok erklärt. Um auch das Spiel zu meistern, stehen vier Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, die vom Gelegenheitszocker bis

# ST Voyager: Elite Force

#### Leistungsmerkmale

Star Trek Voyager: Elite Force ist ein sehr schnelles Spiel. Die Schmerzgrenze liegt bei 266 MHz. Ab 400 MHz 1st alles angenehm spielbar. Um Kompatibilitäts probleme auszuschließen, installieren Sie die aktuellsten Treiber, Außerdem sollten Sie bei einer Voodoo3 die GLExtension ausschalten, um eventuelle Grafikorobleme zu vermeiden.



#### Steuerung

Mit Maus und Tastatur, wie bei grundsätzlich allen Ego Shootern, lässt sich auch die Hauptfigur steuern. Tastaturbelegungen sind einzeln bestimmbar.

# PRÜFSTAND

#### Sound & Musik

Original-Stimmen und -Soundxulisse sorgen für das richtige Star-Trek-Ambiente. Ansonsten wird dieser Ego-Shooter von den üblichen Schießgeräuschen und Hünfstöhnern untermalt.

#### Pro & contra

- o schnelle Spielgeschwindigkeit O vier Schwierigkeitsgrade, die eine recht schnelle Gewähnung zulassen
- o komplett integrierter Haupt charaxter spannend in Szene gesetzte
- Spielgeschichte O Computergegner im Multiplayer
- Modus (Bots) Szenarien oftmals sehr dunkel
- gehalten
- Aufgaben lassen nur einen "ösungsweg zu
- Zu kurze Spieldauer im Story-Modus

#### Installation

Nicht gerade platzsparend, aber mit einer Installationsgröße von 540 MB haben Sie das komplette Paket auf Ihrer Festplatte, Die Ladevorgänge liegen zwischen etwa einer bis zwei Minuten.

Grafik Die Quake 3-Engine erkennt man sofort, dennoch ist Elite Force nicht besonders farbenprächtig. Bei diversen Borg Szenarien geht alles Ton in Ton über, die Gegner sind kaum erkennbar. Auflösungstechnisch sind die Werte zwischen 512x384 bis 2.048x1.536 wählbar.







# 

# EINES DER DUNKSLETEN EINES DER DUNKSLETEN KAPITEL IN DER GESCHICHTE DER INENSCHHEIT

Während die Lunar Corporation, die Eurasian Dynasty und die United Civilized States auf der Erde zu einem bitteren letzten Gefecht rüsten, wird auf dem Mond an einem geheimen Forschungsprojekt gearbeitet.

Nur der Codename ist bekannt...."SunLight".







- Offizieller Nachfolger des erfolgreichen 3D Echtzeit-Strategiespiels EARTH 2150
- O Drei umfangreiche Kampagnen mit weit über 100 Missionen
- Mindestens 100 Stunden Singleplayer Spielspaß und unendliches Multiplayer Vergnügen
- Über 50 verschiedene Einheiten und Gebäude pro Rasse
- Komfortabler Karteneditor und Skriptsprache für eigene Kampagnen
- Über 25 Multiplayerkarten für LAN, Internet und EarthNet





# So spielt sich Elite Force



Für lästige Borg sollten Sie Ihre Munition nicht einfach verschwenden. Nehmen Sie den Verteilerknoten unter Beschuss. zerstören Sie diesen und klemmen Sie so den Borg die Energiezufuhr ab.



Wenn Sie das Kontrollsystem vor Eintreffen des Besatzungsmitgliedes aktivieren, wird dieser von den Flammen getötet. Um ihn zu retten, sollten Sie den genauen Zeitpunkt abwarten



An gewissen Stellen finden sich Munitions kontrollen oder Munitionskristalle wieder. Munitionskontrollen dienen zum Auffüllen der bereits angepassten Waffen, Kristalle für die noch nicht involvierten

#### Tanja Bunke

Okay, zugegeben, Elite Force bietet schon eine Vielzahl an Möglichkeiten und legt mit der rasanten Spielgeschwindigkeit aus Quake 3 und den zwei Feuermodi

aus Unreal Tournament eine interessante Mischung an den Tag. Trotzdem nerven mich ein wenig die zu dunklen Szenarien (Borg-Mission etc.) und die Überwaffe Photonenstoß, die nicht hätte 🚺 sein müssen. Schade auch, dass ein geübter 3D-Action-Spieler nach maximal zehn Spielstunden schon den Abspann sieht. Aber dafür gibt es immerhin noch die Bots im Mehrspielermodus.

> zum Profikiller reichen. Dass Elite Force nicht einzig und allein für den Mehrspielermodus kreiert wurde, wie beispielsweise Unreal Tournament und Quake 3, erkennt man im Einzelspielermodus an der streng linearen Spielgeschichte, in die Sie her-

vorragend eingebunden werden. Leider ist die Story so streng linear, dass ein freies Agieren nicht möglich ist. Beispielsweise sind bestimmte Räume oder Decks nur dann zugänglich, wenn auch die Missionsaufgaben darauf verweisen. Doch welchen Trekkie stört dieser Umstand, wenn er genüsslich durch eine Jeffreis-Röhre krabbeln darf? Ein interessanter Aspekt sind die Spielmodi allgemein. Insgesamt drei Optionen werden angeboten: Der übliche Einzelspielermodus führt Sie in eine gesonderte Welt, in der Sie bestimmte Aufgaben erfüllen mussen. Beim Mehrspielermodus durfen Sie im Internet mit bis zu 12 Spielern um den ersten Platz kämpfen (Death-Match) oder verbissen Ihre Flagge verteidigen (Capture The Flag). Zusatzlich, sozusagen als Bonus, wird noch ein dritter Modus angeboten. Eine im Mehrspielermodus integrierte Einzelspieleroption lässt Sie sämtliche Szenarien gegen vorgegebene computergesteuerte Gegner beschreiten. Und das nicht nur auf dem Boden: Diverse Extras, wie zum Beispiel das Jetpack, das Sie

für eine bestimmte Zeit zum Fliegen einlädt, sorgen für interessante Abwechslung.

Tanja Bunke Joachim

Hesse Das wurde aber auch Zeit! Endlich

gibt's auch mal ein Star-Trek-Spiel, bei dem mir nicht gleich die Augen zu tränen anfangen. Und die Sternenfahrer sprechen sogar mit ihren Original-TV-Stimmen zu mir! Beste Voraussetzungen also, um den Delta-Ouadranten am PC unsicher zu machen. Wem ein Ego-Shooter mit diesen Zutaten ausreicht, wird garantiert glücklich mit Elite Force. So wie ich. Entschuldigen Sie mich jetzt bitte, ich muss B'Elanna und Seven noch ein wenig zur Hand gehen ...

Ein anstrengender Tag neigt sich dem Ende zu. In Neelix Café dürfen Sie sogar mit der kompletten Crew ein Schwätzchen halten.

## Voyager Elite Force

Mindonform P II 233 MHz. 64 MB RAM. 3D-Karte. Singvolt: P III 400 MHz, 128 MB RAM, 30-Karte Grafike OpenGL Sound/Musik: EAX, DirectSound, A303 Einyabegerüte: Tastatur, Maus, Joystick

Spiolerzahl: 1 pro CD/12 via Internet/LAN CD/MD: 636 MB/540 MB Internat: www.ravensoft.com/eliteforce Deutsch

Prais: 89.95 DH Hersteller: Activision Veröffentlichung: September 2000 USK-Altersfreigabe: ab 16 Jahren

Sprache:

» Faszinierend gut: Unbestritten die beste Spiele-Entwicklung mit Star-Trek-Lizenz. «

Spieleanteile Action Strateg e Wintschaft

Genre: **Ego-Shooter** Testversion: Betaversion 23.0 Steverung: Gut

FFeedback: gut 84 % Spand: 83 % Mehrspieler: 90 % Einzelspieler:

# DEMORED ORED TOURISH ARADSED

Die Entscheidung zwischen Licht und Dunkelheit

Copublished by:



EGMON

DTP NEUE MEDIEN

www.demonworld.do

# **Truck Stop**

Sie sind gut fünf Tonnen schwer, haben einen Radstand von schlappen 3.600 mm, beschleunigen von Null auf 100 in sechs Sekunden und begeistern über eine halbe Million Zuschauer. Ob Synetics erste Truckrenn-Simulation auch die PC-Rennfahrer in ihren Bann zieht?

it der ersten Truckrenn-Simulation betritt Entwickler Synetic absolutes Neuland und hat sich nicht zuletzt deswegen mit dem Truck-Racing-Team von Mercedes Benz kompetente Verstärkung mit ins Team geholt, um den Truckrennsport so realistisch wie möglich auf den heimischen PC zu transportieren. Neben bekannten Spielmodi wie Testfahrt und Einzelrennen findet sich das Herzstück des Spiels, die Truck-Europameisterschaft. Als Fahrer eines beliebigen Teams kämpfen Sie

Ouglifikation und Rennen ahnelt dem eines F1-Rennens, auch die Flaggensignale sind nahezu identisch. Große Unterschiede offenbaren sich bei der Steuerung der Lastkraftwagen, die natürlich in keiner Relation zur Leichtigkeit eines F1-Boliden steht. Frühzeitiges Abbremsen und sanftes Beschleunigen in Kurvenbereichen oder erst recht bei nasser Fahrhahn sind immens wichtig, um die tonnenschweren Boliden auf der Strecke zu halten. Dank einiger Fahrhilfen und verschiedener Schwierigkeitsgrade artet das Ganze aber zum Glück nicht in eine Wissenschaft für sich aus. Dennoch lasst sich ein Truck etwa dreimal so schwer handhaben wie ein F1-Wagen bei GP3 und die Steuerung bei MBTR ist leider nicht so ganz exakt, was neben wertvollen Platzierungen auch Nerven kostet, Grafisch ist MBTR klasse

hierbei um wichtige EM-Punkte.

Der Rennablauf mit Training,



Bei Wind und Wetter müssen Sie Ihren LKW um die insgesamt elf Kurse manovrieren.



Da dampfen die Bremsscheiben: Die Computergegner gehen erfreulich aggressiv zu Werke und schenken sich rein gar nichts.



Die Trucks sowie die Umgebungsgrafik sind herrlich detailreich gestaltet. Sogar der Fahrer im Cockpit ist animiert.

und kann hinsichtlich der Landschafts- und Horizontgrafik sogar Rennsportkrösus *Grand Prix* 3 toppen. Wer kann das schon von sich behaupten? Das authentische Streckendesign der Original-Truckstrecken sowie die exakten Nachbildungen der LKWs dürften Rennsportherzen höher schlagen lassen. Auch das Schadensmodell ist überaus realistisch. Verschiedene Wettereffekte werden genau so detailliert wie Schattenwürfe, Staubund Dampfeffekte präsentiert. Einziges Manko: In der höchsten Detailstufe lässt sich MBTR nur mit einem PIII-Prozessor flüssig spielen.

Christian Sauerteig



Hersteller:

Veröffentlichung:

# Christian Sauerteig Auch wenn hier zu Lande die Formel 1 das vermeintliche

Nonplusultra in Sachen Motorsport ist, lohnt sich ein Blick auf die erste PC-Truckrennsimulation für Genre-Fans. Das

Rennerlebnis wurde grafisch sehr ordentlich in Szene gesetzt, die KI der Computergegner ist überdurchschnittlich gut und – das ist das Wichligste – das Ganze macht auch Spaß! Leider kommt die Geschwindigkeit der Trucks selten realistisch rüber und auch die Steuerung dürfte gerade Anfängern schwer zu schaffen machen. Profis werden dafür vor eine echte Herausforderung gestellt und garantiert ihren Spaß haben!

### **MB** Truck Racing

Mindestens: PII 233, 64 MB RAM, Winder/2000 PIII 203, 64 MB RAM, Winder/2000 PIII 500, 30-farte wit 16 MB, 128 MB RAM Oracks. Sortware DirectSound Eingabegeräte: Tastatur, Maus, Lenkred Spielerzahl: Spieler/RG 85, Netzwerk; 85p.//20 CD/MB: 4075/268 MB

Synetic/THD

Erhältlich

Internet: http://www.mbtr.com Sprache: Deutsch Preie: Ca. DN 80,-

WSX-Altersfreigabe: One Beschr.

» Grafisch fahrt MBTR
ganz oben mit, spielerische
Mängel kosten leider eine
bessere Wertung. «

Runra: Rennaimulation
Testversion: Measter vom Sept.
Stauerung: Befriedigend
Freedback: Gefriedigend

Spieleanteile

Action

Ratse

Zudal

Strategie

Sound: 74% Mehrspieler: 75% Einzelspieler:

Smith:





# **Bundesliga** pur

"Alle Spiele, alle Tore" der aktuellen Bundesligasaison bietet Ihnen nicht nur Premiere World, sondern auch EA Sports mit dem zweiten Teil seines offiziellen Spiels zur Kicker-Eliteklasse. Ob sich der actionlastige FIFA-Verschnitt dieses Jahr an die Tabellenspitze dribbeln kann?

> Bei EA Sports' Bundesliga Stars 2001 dreht sich alles ausschließlich um die deutsche Eliteliga – andere Länder und

18 Erstligisten
 mit allen Origi nal-Daten
 18 Stadien origi nalgetreu nachge-

bildet.

- Stark vereinfachte Steuerung gegenüber FIFA
- Rollenspielähnli ches Punktesystem zur Steigerung der Spielerfähigkeiten

Ligen oder gar Nationalmannschaften sucht und findet man nach wie vor run bei der FIFA-Serie. Genau wie Vorganger Bundesliga Stars 2000 bietet der Nachfolger weniger Optionen als Genrekönig FIFA 2000 und richtet sich in erster Linie an Ein-

steiger, was auch die sehr viel actionorientiertere Ausrichtung im Vergleich zur FIFA-Reihe erkennen lässt. Erneut gelang es EA Sports vorbildlich, die kostspielige DFB-Lizenz bis ins Letzte auszuschlachten. So bietet BS 2001 nicht nur alle 18 Original-Bundesligateams mit den aktuellen Spielerkadern, sondern auch die dazugehorigen Heimund Auswartstrikots inklusive passenden Werbeaufdrucks. Wurden vergangene Saison nur zwolf Stadien authentisch nachgebildet, kickt bei der diesjährigen Version jeder Verein in "seinem" Stadion. Doch damit nicht genug: Die Grafiker gingen mit viel Liebe zum Detail zu Werke. Sogar die Werbebanden und Sponsoren sowie die Anzeigetafeln mit ihren Werbeaufklebern wurden 1:1 übernommen - das sorgt für Atmosphäre.



Da ist die Freude groß: Jens Jeremies bringt seine Bayern am ersten Spieltag beim VFL Bochum mit 1:0 in Führung.

#### Lust auf Fußball

Wer will, kann sich zunächst im neuen Trainingsmodus austoben oder im Netzwerk
ein Freundschaftsspiel austragen. Das eigentliche Herzstück
des Spiels ist aber der Saisonmodus, bei dem Sie einen Verein Ihrer Wahl als Spielertrainer und
Manager in Personalunion betreuen. Neben Taktik und Aufstellung Ihres Teams können Sie
hier auch auf einen neuen und
großeren Transfermarkt zugreifen, der es Ihnen gleichermaßen,

erlaubt, internationale Topstars und Spieler von anderen Buli-Vereinen zu verpflichten. Bevor der erste Spieltag angepfiffen wird, kommt auf Wunsch ein neues Feature zur Geltung: die Star Stakes. Hierbei können Sie Spielergebnisse tippen und dabei Ihre besten Kicker aufs Spiel setzen oder "Stars" gewinnen, Talentpunkte, mit denen Sie Eigenschaften wie Kopfbaltstärke, Schnelligkeit oder Kondition Ihrer Spieler aufwerten. Stars bekommen Sie auch für be-





Christian Sauerteig

BS 2001 ist genau das richtiae

Spiel für alle fußballverrückten Bundesligafans, die von der schönsten Nebensache einfach nicht genug kriegen können und denen FIFA

2000 viel zu simulationslastig ist. Denn das arcadeartige BS 2001 ist nicht nur grafisch sehr viel simpler als die Genrereferenz gestrickt. Auch in puncto Steuerung und Spielbarkeit müssen Abstriche gemacht werden. Und das ist auch nach wie vor der Hauptkritikpunkt; Die Steuerung wurde viel zu radikal vereinfacht, so dass fußballerische Kabinettstückchen und schöne Kombinationen kaum möglich sind.

sonders schöne Tore, Siege oder Fair-Play-Auszeichnungen. Sie sind für einen erfolgreichen Saisonverlauf wichtig, da auch die anderen Teams fleißig Punkte sammeln und damit ihre Spielstärke erhöhen.

#### Kräftig abgespeckt

Zwar sieht das Spiel besser als sein Vorgänger aus, doch im Vergleich zur detaillierten und leistungsstarken FIFA-Engine wirkt die Spielgrafik nach wie vor etwas veraltet. Immerhin sind nun so-

Etwas besser als sein Vorgänger, landet Bundesliga Stars 2001 im von EA Sports source. Sports souveran belendrittel, hat aber immer noch merklichen Abstand zur Genrereferenz. Das liegt ganz einfach an der abgespeckten Optionsvielfalt und der zwar guten, aber schwächeren Grafik. FIFA 2000 86% Euro 2000 82% FIFA 99 80%

Bundesliga Stars 2001

Bundesliga Stars 2000

76%

73%



Peinlich, peinlich. Solche Schusschen rutschen den Keepern unnatürlich oft durch die Beine.

Jede Spielereigenschaft lässt sich durch Stars

aufwerten. Hier wird Alex Zickler aufgepusht.

gar Auflösungen von bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten möglich. Die Steuerung wurde abgespeckt und auf die nötigsten Funktionen reduziert. Lediglich drei Tasten für Flanke, Schuss und Flachpass werden benötigt, was sich merklich auf die Qualität des vorgetragenen Kicks auswirkt. So sind weder echte Übersteiger, Hackentricks, Doppel- oder Steilpässe noch taktische Spielvarianten wie Pressing oder Abseitsfalle möglich. Spektakulárere Aktionen wie Fallrückzieher oder Flugkopfbälle gelingen mehr oder weniger zufällig. So fallen Tore meistens nach Standardsituationen oder Alleingangen, da jeder Spieler über eine kurze Zeit einen Sprint einlegen und somit der gegnerischen Abwehr auf und davon laufen kann. Die Computergegner überzeugen nicht immer durch intelligentes Spiel und gerade die Torhüter geraten mit ihren extrem unterschiedlichen Aktionen des Ofteren zur Lachnummer, wenn ihnen ein 50-Meter-Schüsschen durch die Beine rutscht, sie aber im nachsten Moment einen platzierten Freistoß aus dem Winkel fischen. Die Spieler-Bewegungen wirken dank Motion-Capturing realistisch, aber bei weitem nicht so perfekt wie bei FIFA 2000. Auch bei den Gesichtstexturen hat EAs Platzhirsch klar die Nase vorn. Immerhin sorgen die nett animierten Zuschauer mit ihren Gesangen und Anfeuerungsrufen, die groß-

tenteils sogar auf die einzelnen

Teams zugeschnitten sind, für

richtig gute Stimmung Auch das

Kommentatorenduo Manfred

Breuckmann (WDR) und Rolf Topperwien (ZDF) kann sich hören lassen. Insgesamt ist BS 2001 etwas besser als sein Vorganger, kommt aber längst noch nicht an FIFA 2000 heran. Wer sich jedoch den jüngsten Spross der FIFA-Serie

nicht gekauft hat und die Wartezeit bis zum Erscheinen der Version 2001 in knapp acht Wochen überbrücken möchte, der tut mit dem offiziellen Spiel zur Fußballbundesliga einen guten Griff!

Christian Sauerteig



Sogar das Stadion von Aufsteiger Cottbus wurde detailgetreu nachgebildet. Auch die einzelnen Werbetafeln wurden berücksichtigt.

# Bundesliga Stars

P 200, 32 MB RAM, Win9x/2000 Sinnvoll: PII 350, 30-Karte, 64 MB RAM Spieleanteile **Grafile** Direct3D, DirectDraw, Glide Action Sound/Musik: DirectSound Hatse: Eingabegeräte: Tastatur, Maus, Gamepad St. ateg e Spielerzahl: 4 Spieler PC, LAN, Modem (1Sp./CD) CD/HD: 456 NB/45-295 NB Wintschaft Internet: MAKE OR COM Serache: Deutsch **Sportspiel** Gence: Preis: Ca. DM 80.-Testversion: Beta von August Hersteller: FA Sports **Veröffentlichung:** Erhältlich Steverung: **Befriedigend** USK-Altersfreigabe: Onne Beschr. Feedback: Grafik: 77% "Bundesliga-Feeling pur! Sound: 69% Blöd, dass etwas zu arg an Mehrspieler: 78% Steuerung und Spielbarkeit Einzelspieler: herumgedoktert wurde."

# **Und noch ein Versuch**

Sachen gibt's ... Trotz bester Lizenzen und der besten Grafik im Fußballsektor scheitert eine mögliche Traumwertung der Manager-Reihe von Electronic Arts seit drei Jahren an den gleichen Mankos. Ob sich der Fußballmanager 2001 die Kritik an seinen Vorgängern zu Herzen genommen hat?

> Ticht schlecht: In sieben europäischen Top-Ligen (unter anderem Frankreich, Spanien, Italien, England und natürlich Deutschland) dürfen Sie einen Verein Ihrer Wahl an die Spitze des europäischen Vereinsfußballs oder einfach nur zum Aufstieg in eine höherklassige Liga führen. In Deutschland heuern Sie in der Bundesliga, der zweiten Liga oder in einer der beiden neuen Regionalligen an, aber auch in all den anderen Ländern stehen mehrere Ligen zur Auswahl. Besonders erfreulich: Dank EAs DFB-Lizenz und der FIFA-Lizenz bietet der Fussballmanager 2001 durch die Bank nur Original-Daten - angefangen bei den Spieler- und Vereinsnamen und den Stadien bis hin zur richtigen Bezeichnung der nationalen und internationalen Pokalwettbewerbe. Leider sind jedoch nicht alle Kader auf dem neuesten (Transfer-)Stand, gerade in

den unteren Ligen sind die Teams noch häufig auf dem Stand der letzten Saison und einen Editor sucht man nach wie vor vergebens.

Das Menú erstrahlt in einer recht edlen Optik, die Navigation über ein Pulldown-Menu am oberen Bildschirmrand ist aber alles andere als komfortabel. Mit wichtigen Meldungen rund um den Fußball und Ihren Verein versorgt Sie EA-Mail. Mit diesem Mailsystem kommunizieren Sie mit Angestellten und anderen Vereinen, sei es, um einen Scout mit der Spielerbeobachtung zu beauftragen oder um mal eben Ottmar Hitzfeld nach einem Leihgeschäft für Stefan Effenberg zu fragen.

#### Bessere Spielszenen

Die in Echtzeit berechneten Spielszenen werden in ansehnlicher 3D-Grafik präsentiert, die aus *Bundesliga Stars 2001* importiert wurde. Im Vergleich zur



Das Benutzer-Interface hat sich im Vergleich zum Vorganger nur minimal geändert. Schön: die Original-Kader dank DFB-Lizenz.

letztjährigen Version sieht das Ganze nun noch mehr nach Fußball aus, ist aber keinesfalls perfekt. Teils äußerst seltsame Spielzüge und Abschlüsse dürften manchem Digi-Trainer tiefe Sorgenfalten auf die Stim treiben. Wie bei Kicker 2 können Anweisungen direkt mittels Hotkeys gegeben wer-

den ("mehr über die Außen spielen") und das Schöne: Die Änderungen sind auch sichtbar! Für den fachmannischen Kommentar sorgen, wie bereits im letzten Jahr und mit den nahezu gleichen Sprachsamples, Manni Breuckmann und Rolf Töpperwien.

Christian Sauerteig



Christian Sauerteig

Wie heißt es doch gleich so schön? Von nichts kommt nichts. Und das gilt nun schon zum vierten Mal für EAs Fußballmanager. Optisch ein ganz heißer Titelanwärter,

andet der Fußballmanager 2001 spielerisch genau wie sein Vorganger im Genre-Mittelfeld. Die Menüführung des "Jahres-Updates" ist etwas umständlich geraten, beim Trainings- oder Aufstellungsmenü bietet Anstoss 3 deutlich mehr und der Finanzsektor wird für eine Manager-Simulation reichlich stlefmütterlich behandelt. Vielleicht klappt's ja nächstes Jahr, wenn Anstoss-Entwickler Gerald Köhler seinen Fußballmanager für EA präsentiert ...

# Mindestens Sinnvoll: Grafik: Sund/Mus Eingabeger Spielerzah: CD/Mi:

FM 2001 bietet die Grafik von Bundesliga Stars 2001. Hier streckt sich Nürnbergs Andy Köpke vergebens.

# Fußballmanager 2001

Mindestens: P 200, 32 MB RAM, Nin9x/2000
Sinunull: PII 350, 30-Karte, 64 MB RAM
Grafik: Direct30, DirectDRaw, Glide
DirectSound
Tastatur, Maus
Spielerzahl: 8 Speler an etnem PC
CD/HD: 497 MB/140-496 MB
Interwet: News Com

Sprace: Deutsch
Preis: Ca. DH 80,Hersteller: EA Sports
Veröffentlichung: Erhältlich
USX-Altersfreigabe: Ohne Beschr.

» Ordentlich! Doch starke Optik und DFB-Lizenz trösten erneut nicht uber spielerische Mängel hinweg. «



Geore: Sportmanager Textversion: Beta von Angest Steuerung: Befriedigend Ffeedback: —

Grafik: 80%
Sound: 66%
Mehrspieler: 68%
Einzelspieler:

# Search & Rescue 2



Mehr als 50 Rettungsmissionen in karger Landschaft bietet Search & Rescue 2 dem passionierten Hubschrauber-Piloten.

Cearch & Rescue 2 weckt das Oute in Ihnen: Sie verdingen sich kurzfristig als Pilot eines Rettungshubschraubers und befreien Ihre Mitmenschen aus misslichen Situationen. Im Gebirge sind Sie zur Stelle, wenn es darum geht, verunglückte

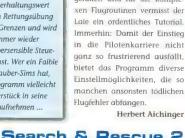
> Aichinger Großes sollte man

von Search & Rescue 2 nicht unbedingt erwar-Eten. Der Unterhaltungswert der digitalen Rettungsübuna hält sich in Grenzen und wird zusätzlich immer wieder durch die übersensible Steuerung gebremst. Wer ein Faible für Hubschrauber-Sims hat, mag das Programm vielleicht als Liebhaberstück in seine Sammlung aufnehmen ...

Mindestons:

fordern. Weitere Einsatze führen Sie ans Meer, in die Großstadt oder aufs Land - Sie sind allzeit bereit, den Helfer in der Not zu spielen. Leider dankt einem das Programm so viel Edelmut nicht: Search & Rescue 2 gehört auch in hohen Bildschirmauflösungen optisch nicht gerade zu den überwältirendsten Flugsimulationen, die Steuerung ist zu sensibel ausgefallen und für die komplexen Flugroutinen vermisst der Immerhin: Domit der Einstieg in die Pilotenkarriere nicht ganz so frustrierend ausfällt, bietet das Programm diverse Einstellmöglichkeiten, die so manchen ansonsten tödlichen

Bergsteiger ins Tal zurückzube-



#### Search & Rescue 2 P 166 32 MR RAM Wings/gR

Sinnvoll: PIT 300, 128 MB RAM Grafik Spieleanteile Direct3D Sound/Musik: Action Ratse Eingabegeräte: Joystick, Tastatur Stratega Spielerzahl: 1 Spieler CO/NO: 556 MB/300 MB Internet: www.swing-games.de Sprache: Deutsch Flugsimulation Preis: Ca. DM 80. Testversion: Verkaufsversien Hersteller: Sidnal/Vizgin Steuerung: Befriedigend Veröffentlichung: Erhältlich USK-Altersfreigabe: Ab 6 Jahren FFeedback Grafik: » Lauer Spielspaß und Sound: technisch eher mittel-Mehrspieler: prachtig. Lediglich für Einzelspieler: Genre-Fans interessant. «



# Mögen die Spiele beginnen

Track & Field, Decathlon oder die legendären Summer Games aus längst vergangenen C64-Tagen sind für Sportspieleveteranen wohlklingende Begriffe. Mit dem offiziellen Spiel zur Olympiade in Sydney schickt sich Eidos an, die Tradition der Klassiker fortzusetzen.



Auf die Platze, fertig, los! Der 100-m-Lauf ist eine der spannendsten Disziplinen von Sydney 2000.

ls frisch gebackener Olym-Apionike sollten Sie sich zunächst im Trainingsmodus mit den zwölf Disziplinen vertraut machen, bei denen Sie später um olympisches Gold kämpfen: 100-Meter-Lauf, 110 Meter Hürden, Hammer- und Speerwerfen, Dreisprung, Hochsprung, 100 Meter Freistil, Bahnradrennen, Tontauben-Schießen, Gewichtheben, Kunstspringen vom 10-Meter-Turm und Kajak-Slalom stehen zur Auswahl. Ihren Athleten treiben Sie voran, indem Sie (meist) nichts gegen das vermeintliche

möglichst schnell auf die Pfeiltasten Ihrer Tastatur einhacken. Ab und zu muss auch mal die Enter-Taste gedrückt werden - zum Beispiel, um sich über die Ziellinie zu werfen. Im Arcade-Modus schenken Sie sich die zeitaufwendigen Qualifikationsrunden und kämpfen in beliebigen Disziplinen gleich im Finale um die Medaillenränge.

#### **Hartes Training**

Doch dies ist naturlich

Alle Austragungsstätten von Sydney wurden originalgetreu nachgebildet. Hier die olympische Schwimmhalle.

Prunkstück, den Olympiamodus. Hier führen Sie pro Disziplin einen Sportler zu den Spielen nach Sydney und absolvieren dort - wie in Wirklichkeit - die Qualifikation, bis Sie ins Finale vorstoßen. Doch leider hat dieser extrem spannende und unterhaltsame Modus einen Haken: Bis Sie sich zur Olympiade vorkämpfen dürfen, muss für jede Disziplin ein schrecklich nervi-

Christian Sauerteig

Nicht nur die Olympischen Spiele sind einzigartig in der Welt des Sports, sondern auch die sehnenscheidenentzündungsverursachende und tastaturmalträtierende Steuerung des da-Zugehörigen Computerspiels. Letztere dürfte so manchen PC-Sportler vorm Bildschirm kollabieren lassen. Wer aber über eine gesunde Unterarmmuskulatur verfügt und somit der Steuerung Herr wird, bekommt ein grundsolides Sportspiel mit ordentlicher

Grafik geboten.

ger und witzloser Trainingsmodus mit drei mal drei Durchgängen durchlaufen werden, der für mehr Frust als Lust sorgt. Grafisch präsentiert sich Sydney 2000 recht ansprechend. Alle Wettkampfstätten wurden originalgetreu nachgebildet, die Animationen der Sportler sind dank Motion-Capturing-Technologie schön flüssig und die wechselnden Kameraperspektiven und Zeitlupenstudien sorgen für TV-Atmosphäre. Diese rundet das ZDF-Olympiateam Wolf-Dieter Poschmann und Thomas Wark mit ihren Kommentaren ab.

Christian Sauerteig

# Sydney 2000

Mindestens: P 200, 32 MB RAM, W1n9x/2000 Sinavolt: PII 350, 30-Karte, 64 MB RAM Direct30 Sound/Munik: DirectSound, CD-Audio Eingabegeräte: Tastatur, Maus Spielerzahl: 1-4 Spieler PC u. Netzwerk; 1 Sp. pro CD CD/HB: Internet: www.olympicvideogames.com

Sprache: Deutsch Preis: Ca. DM 80.-ATD/E1dos Hersteller: Veröffentlichung: Erhältlich USK-Altersfreigabe: Ohne Beschr.

» Gutes Mehrkampf-Sportspiel! In der heutigen Zeit ist das simple Prinzip aber nicht jedermanns Sache. « Spieleanteile Action Strategie Zufall Wirtschaft

Genre: **Sportspiel** Testversion: PC-Master Steverong: Ausreichend FFeedback:

Grafik: Sound: Mehrspieler: 759 Einzelspieler:

# **Deep Fighter**



Ausfluge an die Wasseroberfläche sind moglich: Dieser riesige Wasserlaufer ist einer von mehreren Levelbossen.

enn die Mimik eines Schauspielers variantenreich wie die des gefrorenen Ötzi ist, gibt es keinen Oscar - so viel zu Ihrem Kommandanten im Spiel und ganz allgemein zu den (herstellerfreundlich ausgedruckt) "preiswert" produzierten

> Harald Fränkel

Einige Zocker mögen es gewohnt

sein, ihre Maus mit einer vertauschten vertikalen Achse zu bedienen. Meine Weniakeit dachte kurze Zeit daran. die Entwickler mit dem Kabel des Eingabegeräts zu erwürgen, weil ich's nicht umkonfigurieren konnte. Nach der Eingewöhnungsphase hat's dann doch Spaß gemacht trotz aller Mängel.

technisches Mittelmaß ver-

hindern eine Top-Wertung. «

Zwischenfilmen. Die Stärke des U-Boot-Spiels ist das Missions-Design. Sie ballern nicht nur auf Schiffe und aggressives Getier, sondern erledigen auch mit Werkzeugen spezielle Auftrage. Das kann sehr unterhaltsam sein: In einem Fall müssen Sie etwa einen männlichen Fisch bestimmter Gattung finden, betauben und abschleppen, damit die Harems-Weibchen in der nahe gelegenen Fischzuchtfarm wieder einen Herrn zum Kuscheln haben. Unspektakulär ist die Technik. Die Bordkanone klingt nach Luftgewehr, ab und an friert beim CD-Zugriff das Bild mitten im Spiel ein, das Meer wirkt trist und mit der Sichtweite soll wohl ein Brillenträger ohne Brille oder die dreckige Nordsee simuliert werden.



Einzelspieler:



Datum. Unterschrift

# **RCT: Loopy Landscapes**



Als einer von drei "Bonus-Parks" wurde auch der Heidepark Soltau originalgetreu und bis ins kleinste Detail nachgebildet.

reinspaziert! Dank des riesigen Erfolgs der ersten Zusatz-CD zur spaßigen Freizeitpark-Simulation Rollercoaster Tycoon liefert Entwickler Chris Sawyer nun ein zweites Add-On. das für faire 30 Märker seinesgleichen sucht. Am eigentlichen Spiel wurde nichts verändert, so blei-

ben leider auch die alten Kritik-

Christian Sauerteig

#### punkte wie die veraltete Grofik. die teils fehlende Übersicht bei größeren Parks oder die Unzulanglichkeiten in der Steuerung, wenn Sie größere Achterbahnen konstruieren. Fans des Spiels kommen aber dank 30 neuer Missionen voll auf ihre Kosten. Als echtes Schmankeri wurden sogar drei Freizeitparks originalgetreu nachaebildet, so auch der hier zu Lande bestens bekannte Heidepark Soltau. Neben sechs neuen Grafiksets darf sich die Spielerschaft über einige neue Buden und Fahrgeschäfte freuen. Für diejenigen, die das erste Add-On verpasst haben, lohnt sich der Kauf gleich doppelt, denn Loopy Landscapes enthalt auch alle Missionen des ersten Erweiterungssets Added Attractions - klasse!

# **Dragonfire**



Dunkle Machte drohen das Fantasy-Reich Altor zu unterwerfen. Vier Recken stehen Ihnen zur Auswahl, mit denen Sie in linearen Abenteuern das Reich retten, simple Rätsel lösen und å la Diablo 2 zahllose Monster bekämpfen. Die Grafik ist noch akzeptabel, aber die Umgebung scrollt nicht, sondern springt von Bild zu Bild. Weitere Mankos sind die endlosen Fußmarsche und die fehlende Automap, wodurch sich Dragonfire ziemlich langwierig gestaltet.

#### Mindestres: P. Job., Jac His RWI, 18795/96/2000 Technik: DirectOres, DirectSound **Hersteller:** Starister Ca., 84 70. Grofit. 59% Sened: 62%

## **Jagdverband 44**



Weltkriegs-Szenario, 3D-Grafik, 17 Flugzeuge, 50 Missionen und ein Editor sollen zum Abheben animieren, stattdessen gibt's aber eine klassische Bruchlandung. Die veraltete Optik beschränkt sich auf eine 640x480er-Auflösung, die Flugzeuge fliegen sich weder realistisch, noch sehen sie so aus und die Missionen sind lieblos aneinander gereiht, da hilft auch der Editor zum Erstellen neuer Aufträge nicht mehr. So taugt Jagdverband 44 nicht einmal zum Actionspiel. Finger weg! cm



## Christian Sauerteig Zwei Add-Ons zum Preis von einem,

was will man mehr? Die neuen Missionen und die drei ,echten" Freizeitparks liefern genug Stoff für wochenlangen Spielspaß – und das alles für einen äußerst fairen Preis. Schade nur, dass es immer noch nicht für einen Mehrspielermodus gereicht hat.

## **Road Wars**



Wer gerne für Geld seiner masochistischen Ader frönt, ist nun nicht mehr auf teure Erotik-Studios angewiesen. Der gleiche "Lustgewinn" lässt sich auch mit Road Wars erzielen, wenn man sich von der grausamen Steuerung foltern lässt. Bis zu sechs Spieler dürfen mit zwolf Autos auf zwolf Pisten im Kreis fahren und sich gegenseitig abknallen. Für die großte Not stehen sogar Cheats im Handbuch, aber bevor Sie die eingeben, verstaubt Road Wars bestimmt schon in einer Ecke. ih

# Technik: 6 Sp. Netzverk, Internet Grafik: 679% Sound: 609% Mohrspeler: 409% Enzelspe

# Sumpfhuhn.de



Was haben wir über die "verrückten Amis" und ihr Faible für "Jagd-Simulationen" wie Deer Hunter gelacht. Dann kam die Moorhuhnjagd und - bumm, bumm, kikeriki: Deutschland befand sich auch im Jagdwahn. Mit Sumpfhuhn.de wird Ihnen nun eine Variante mit Mehr- und Einzelspielerhatz gereicht. Fünf Levels, drei Waffen und Horden stupide grinsender Flughühner andern aber nichts daran, dass Moorhuhn 2 die Nummer 1 bleibt. Deshalb: Nur für Fans.

DirectDraw, DirectSound, 4 Sp. Netzer., In AMEG/DESHINA NUSTO Grafil: 19% Sound: 12% Mehrspieler: 28% Entrebpie

# PCT: Loony Landscanes

,		
P 166, 32 MB RAM,	M1n9x/2000	
PII 300, 64 MB RAM		
DirectDraw		Spieleanteile
DirectSound		- Action
Tastatur, Maus		Patsel
1		Strategie Zufall
205 MB/45-170 MB		Wintschaft
http://www.micropn	ose.de	
Deutsch		
Ca. DM 30,-		Wirtschaftssimulation
Microprose/Hasbro	Testversion:	Beta vom 14.08.00
Erhältlich	Steverung:	Befriedigend
Ohne Beschr.	FFeedback:	nen .
» So viel Spaß für wenig Geld – Rollercoaster- Tycoon-Fans sollten unbedingt zugreifen! «		
	P 166, 32 MB RAM, PII 300, 64 MB RAM DirectDoraw DirectDoraw DirectSound Tastatur, Maus 1 205 MB/45-170 MB http://www.micropr Deutsch Ca. DM 30,- Microprose/Hasbro Erhältlich Othre Beschr. B für wenig Coaster-	DirectSound Tastatur, Maus 1 205 MB/45-170 MB http://www.microprose.de Deutsch Deutsch Ca. DM 30,- Microprose/Hasbro Erhältisch Cohre Beschr. B für wenig Coaster- Grafik: Sound:

Anschrift der Redaktion: COMPUTEC MEDIA Redaktion PC Action 90429 Numbero E-Mail. redaktion@pcaction de

Zentrale Service-Nummer Tel 0911/28/2-150 (13-17 Uhr) Fex 0911/28/2-250 Anschrift des Abo-Service Abo-Betreuung 74168 Neckarsulm

Zentrale Abo-Nummer: Tel. 0180/5959506 (0,24 DM/Min.) Fax 0180/5959513 (0,24 DM/Min.) E-Mail: computec abp@dsb.net

#### Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

#### Redaktion

Chefredakteur Christian Muller (V i S.d.P)

Stellvertreter des Chefredakteurs Harald Fränkel

Redaktion

Herbert Aichinger, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM Jurgen Melzer (Leitung)

Redaktion Hardware Thile Bayer (Leitung), Armin Lenz, Bernd Holtmann

Redaktion Spieletipps Florian Weidhase (Leitung), Silke Menne, Lars Geiger Peter Gunn, Liwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Dhe Stefan Weiß

Layout Petra Dittrich-Hubner Roland Gerhardt Sabine Klier (Grafische Konzeption), Paul Krugel, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

Bildredaktion

Textredaktion Michael Plong

Textkorrektui Margit Koch, Birgit Bauer

Abo-Service

Tittel: Gestaltung Gisela Troger

PC-Action DVD DM 114,-(Ausland DM 138,-)

Abonnementbestellung Osterreich PGV Salzburg GmbH Niederalm 300 A-5081 Anif Tel 06246/8820 Fax 06246/8825277

Ina Schubert (-346) Michael Wamser (-245)

ANZEIGENMARKETING/

ANZEIGENDISPOSITION:

Andreas Klopfer [-140]

Sabine Klier (-138) Kirsten Krummel (-138) CONTROLLING:

Susanne Szamertat (-142)

Es gelten die Medie-Daten Nr 13 vom 1 10 99

LESERDATEN. Claudia Rudolph (-143)

Anja Krauß (-345)

ANZEIGENGRAFIK

E-Mail nduft@pgvsalzburg.co Abonnementpreis, 12 Ausgeben PC Action CD OS 909. PC Action DVD OS 900

AB0-Service: PC Action Abo-Betreuung, 7416B Neckarsulm Tel. 01805/959506 [0.24 DM/Min.] Fax. 01805/959513 [0.24 DM/Min.] E-Mail computed abo@dsh.net

Heckel GmbH, Nbg , ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

COMPUTED MEDIA AG Aponstraße 21 90429 Nurnber Tel. 0911/2872-100 Fex: 0911/2872-200

Verlags- und Geschaftsleitung Rainer Kube

Vertriebsleitung:

Vertrieh Gong Verlag GmbH

Produktionsleitung

Werbeabteilung Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Jeanette Heag Sandra Wendorf Abannement

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC-Action CD DM 115,20
[Ausland DM 139,20]

#### Anzeigenkontakt COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH

Roonstraße 21 90429 Nurnberg Tel.: +49-911/2872-345 Fax: +49-911/2872-241 E-Mail: info@cms.computec de Web www.ad-the-best.de

ANZEIGENLEITUNG Thorsten Szameitat (-141) [Anzeigenleitung/Vi.S.d.P.]

ANZEIGENBERATUNG-Jens Kluver (-348) Wolfgang Menne (-144)

Manuskripte und Programme, Mit der Einsendung von Manuskripten ieder Art gibt der Verfasser die Zustim mung zum Abdruck in den von der

nicht übernommen werden Urkekerrecht: Alle in PC Action verof fentlichten Beitrage bzw. Datentrager

COMPUTED MED A. st. nicht verant, wortlich für die inheltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt liteiner lei Varantwortung für in Anzeigen dangestellte Produkte und Dienst

und Programme sind urheberrecht lich geschutzt. Jegliche Reproduktion ader Nutzung bederf der vorherigen ausdrucklichen Genehmigung des Variages Die Benutzung und Install Varlages Die Benützung und Install lation der Datentragen anfolgt auf er gene Gefahr Der Verlag übernimmt für Fehren die durch die Benutzung der auf den Datenträgem entheltene Prognamme entstehen keine Hal

unserer Anzeigenkunden seiner

Lung Die Programme stellen keine Entwicklung des Verläges dar son dern sind Eigentum des Herstellers Für den Inhalt dieser Programme in in a state of the angle of the state of t

dies schriftlich mitzuteilen Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe in

ISSN 0946-6290 WIZ

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerde Elians Carlone N-20NE PSG MEA SEGA MCV.

#### Die PC ACTION 11/2000 erscheint am 18. Oktober 2000

# **Spielerforum**



Ganz neu im Spielerforum! Alles über die F1-Referenz-Simulation: News aus der Szene, Tools, Setups, Updates.

Inhalt		
Age of Empires 2	132	Grand Prix 3 118
Boomen in Age of Kings, Spieler-Person	nlich	Die Add-On-Lage, Grand Prix 3 im Internet spie-
keiten		len? Streckeneditor für Grand Phx 3, Der Lenk-
Anstoss 3	134	rad-Skandal und die Lösung, Tools im Detail
Neues aus dem Hause Ascaron, Fußbal	1	GTR2 122
Aktuell Screenshot des Monats		Auf Mitspielersuche, GTA2 Metrix, Das
C&C 3 Tiberian Sun	128	Cynx-Problem, GTA im Taschenformat
Community-Chat, Alarmstufe-Rot-2-Sch		GTA2 Crash - Interview
punkt, Prochnow – des Experten-Intervi		Half-Life 108
Diable 2	112	Kampfsimulation Mod Firearms, Half-Life
So sammeln Sie nichtig Erfahrungspunk		Proxy, Computergegner für Counter-Strike
Teamplay, Stabile Server, Schnellstart in	15	Counter-Strike Beta 7
Battle net		Need for Speed 120
Die Siedler 3	136	Der Hummer Es lebe das Überflussige,
Siedler-4-Betatest verschoben. Die-Sied	dler-	BMW M5 E34, Porsche 968 Turbo 5,
3-Weltranglisten		Screenshot des Monats
Die Sims	133	NHL 2000 124
Blueprint-Editor Inoffizielle Zusatz-CD?		Neues zu NHL 2001 Unter Kontrolle.
Everquest	115	GML-News
Neue Benutzeroberflache Zwei weitere		Starcraft 130
Zonen? Kunarks letzte Geheimnisse		Starcreft fur Trekkies, Karte des Monats,
DEN 2000	156	SC Masters 2000 Saison II. Das \$1 400 000-
FIFA 2001 - Blick in die Zukunft, FML -		Standard Team World Cyber Games
Spielerportrat, Gewinnspiel Tor des Moi	nats	Ultima Online 114
FML – Aktuelles	***	3 Jahre UD, Neue Cyberwelten
Flugsimulationen	116	Unreal Tournament 110
Fighter Squadron – Scramin Demons C	MR1.	UT feiert Geburtstag, Unreal Fortress -
Europe Mehr Flugzeuge, Neue Boden- objekte, Ab in die Tundra		Ein Spiel im Spiel UT, Chaos UT - Ein Name
outexes, April de landra		ist Programm

# Auf der Cover-CD

#### Age of Empires Perfektes Mikromanage-

ment, Age-of-Kings-Szenamen

#### Anstoss 3 Neuester Patch 1 30 C&C 3 Tiberian Sun Pusher\* in Westwood On-

line, Heavy Assault-Mod Diable 2

Charakterplaner, Update v1 03, Grafik-Fix, Sprachanderung, Erfahrungspunk te-Rechner Excel-Tabelle Erfahrungsverlust.

### FIFA 2000

Neue Werbebanden, Tometze, Spielbälle und Zuschaue Flugsimulationen

Dreimal neue Flugzeuge für Fighter Squadron:

SDOE-Plane Pack, Online Contest Plane Pack WW-I Flugzeug Pack Grand Prix 3 GP3Jammer BETA ver 1.0.

GP3Commander ver 2.1. GP3 Cockpit Editor ver. 1 O, GP3 Decrypter GP3 Art Editor Linksdrall-Fix, Felgen-Update

GTA2 Karte des Monats (GTA 2) Zwei neue Fahrzeuge (GTA 2), GXTed 1 2 (GTA 2)

Themenaket (GTA 2) GTA GFX (GTA) BWM 350i (GTA) Half-Life

Counter-Strike Beta 7 Android Bot Alpha 2 für CS, CS-Skriptsammlung Benosycho's Aliases V2.6 Firearms Half Life Version 2 2. Halflife-Proxy 0 6, CS Roof-Karte fur Counter-Strike

Need for Speed Porsche 968 Turbo S (NFS 4), Hummer (NFS 4), BMW E34 M5 (NFS 4)

#### WHT 5000 GAL Dater

Starcraft

Drei neue Starcraft-Karten End of the Line, Egg Madness und Millennium **Unreal Tournament** 

Mod Chaos LIT Beta 2 Mod AgentX 2 O. UT Patch 428 Mutator Corpse Mania 1 04, Gordon Freeman Model, Map AS-Redemption, Map DM Agio, Map DM UTTourney-II





# Half-Life

Die Fangemeinde wartete sehnlichst auf die Counter-Strike-Beta 7. Der Screenshot zeigt die neuen "Doppelpack"-Berettas. Die beiden Herren (unten) demonstrieren, dass sie sich nicht leiden können.

"Auf die Counter-Strike-Beta 7 habe ich mich richtig gefreut und deshalb naturlich ein paar freia Tage eingeplant …"

# Kampfsimulation auf unserer CD

Nachdem wir in Ausgabe 7/2000 über den Mod Firearns (www.firearmsmod.com) berichtet haben, der sich stark an Counter-Strike orientiert, wurden vom FA-Team mittlerweile vier neue Updates veröffentlicht. Die

aktuelle Version 2.2 (auf unserer Cover-CD) bietet zahlreiche Verbesserungen. Unter anderem haben die Entwickler neue Spiel-Modi engefügt und die Waffen aufgewertet. In dem momentan noch fehlenden Einzelspielermodus werden Sie übrigens in die Rolle von Ezekiel Sawyer (ähnlich dem hinlänglich be-

#### Tipps für heiße Downloads

#### DStroth's Firearms Bot Version 0.1

Download Mirror www.crosswinds.net/~dstroth/

Sie spielen geme den Mod *Fireerms*, wollen aber nicht immer ins Internet? Dann schauen Sie sich mal den passenden Bot an!

#### Mod - Scientist Hunt 1.0

Download Mirror: <u>www.telefragged.com/thefatal/</u>
Version 1 O des *Scientist Hunt-*Mod mit neuen Waffen, Models, Karten und Sounds sowie mehreren neuen Mehrspielermodi

#### Med – Gangeta Wers Beta 2.6

Download Mirror: www.halflife.net/gangstawars

Der Mod Gangsta Wars bietet vier Spielmodi: Death-Match, Capture The Stash, GangBang und Protect The Dan. Abwechslungsreich!

#### Mod – GoldenEye Beta 1.5

Download Mirror: www.goldeneye-mod net/

Die Vollversion zum Mehrspieler-Mod GoldenEye. Evil Dictator und sein Team haben bei diesem Spiel ganze Arbeit geleistet

kannten Gordan Freeman) schlüpfen. Der professionelle Soldat mit vielen Jahren Berufserfahrung leitet ein privates, internationales Sicherheitsunternehmen. Was Ihre genaue Aufgabe in der Einzelspielerkampagne ist, haben die Macher noch nicht bekannt gegeben, um die Sache spannend zu halten.

## Drei Spielmodi

Bisher ist nur der Mehrspielermodus verfügbar. Der ist aber sehr anspruchsvoll. Drei verschiedene Modi stehen zur Wahl: "Teamplay", "Capture the Intelligence" (CTI) und "Push". Teamplay erinnert das klassische Death-Match und CTI an Capture the ///Aufgrund der Bot-Mania in den vergangenen Wochen hat sich Icestorm die Mühe gemacht eine deutschsprachige Seite nur über HL-Spielkameraden zu erstel len (http://botcentral.de). /// Auf http://counter-strike.stomcom stehen einige Counter-Strike-Filme zum Download bereit. /// Sie suchen CS-Karten oder wollen Ihre Maps im Internet veröffentlichen? Dann schauen Sie mal auf http://csmapworld.free. vorbei. Dort gibt es die Top 10 der meistgespielten Karten zum Download. /// Für den Mod Citizen Unity (http://www. citizen-unity.com) hat das Entwicklerteam einige vielversprechende Screenshots veröffent-11cht. ///

Flag. Push, bei dem es darum geht, Territorien zu sichern, ist momentan einer der beliebtesten Modi. Die Karten sind geradlinig aufgebaut, mit einer Basis für jedes Team. Zwischen jedem Stützpunkt sind wichtige Objekte wie Brücken oder Türme. Jede Seite muss all

diese "Objekte" und die gegnerische Basis einnehmen, um letztendlich zu gewinnen. Im Spielablauf bedeutet dies. dass Sie das gegnerische Team immer mehr zu dessen Lager zurückdrängen sollen.

#### Unser Fazit

Die Jungs von FA haben mit Firearms sehr qute Arbeit geleistet und werkeln schon wieder fleißig an einem neuen Update (Version 2.3), das in einiger Zeit veröffentlicht werden soll. Eine Neuheit wird sein, dass der gesamte Code komplett auf den neuen Half-Life-Netcode umgestellt wird. Wir halten Sie naturlich über die kommende Einzelspielerfunktion und alles andere rund um Firearms auf dem Laufenden halten.



Firearms: Der Gegner hat sich uns aus der Luft genahert und wir versuchen, ihn mit der Colt M16A2 vom Himmel zu holen.



Firearms: Der Heckenschütze bewacht eine Brücke. Inzwischen spielen wir ein wenig mit dem Granatwerfer herum.



Counter-Strike-Beta 7: So sieht das neue, so genannte VGUI-System aus, mit dem Spieler ihre Waffen kaufen konnen.

#### Bot für CS

Der Android-Bot ist der erste vom Computer gesteuerte Charakter für Counter-Strike. Es handelt sich um eine Alpha-Version. die sich in einem frühem Stadium befindet. Das Programm ist für Anfanger durchaus aut geeignet. Auch fürs Spielchen zwischendurch oder als Schusstraining leistet der Bot hervorragende Dienste. Sie finden ihn und die dazu gehörige Readme.txt als Installationshilfe ouf unserer Cover-CD.

#### Ab ins Internet!

Mit dem Programm Half-Life Proxy können Sie per Netzwerk mit mehreren PCs im Internet spielen, obwohl nur einer davon einen Zugang haben muss. Eine Anbindung von 64K ISDN oder schneller ist für mehr als zwei Spieler zu empfehlen. DSL (doppelt so schnell wie ISDN) wäre ratsam, da jeder Rechner eine gewisse Bandbreite verbraucht und bei 64 K ISDN jedem Spieler nur niedrige Modemgeschwindigkeiten zur Verfügung stehen. Das Programm finden Sie auf unserer Cover-CD

## Counter-Strike-

Die neue Counter-Strike-Beta 7 ist da! Sie enthält sieben neue Karten. Laut Chef-Entwickler Gooseman seien eine große Zahl an Bugs entfernt worden. Unter anderem gibt es ein neues Menü, um Waffen zu kaufen (VGUI-System), womit Sie Ihr "Handwerkszeug" noch leichter und übersichtlicher auswählen können (ähnlich wie bei Team Fortress Classic). Außerdem sollte das lästige Escape-Szenario verschwunden sein, das bei den Spielern nicht sehr positiv ankam. Testen Sie selbst: Sie finden das Update zur alten Beta auf der Cover-CD.

#### Auf der Cover-CD

#### Counter-Strike Beta 7

Der beliebteste Mod in seiner neuesten Auflage (Update) сsb6670.еке

#### Android Bot Alpha 2

Der erste Bot fur Counter-Strike android alpha2 exe

#### Benpaycho's Aliasea VZ.6

Das von deutschen Spielern meist benutzte Script für Counter-Strike Enthalt alles vom Waffenkauf per Knopfdruck bis zum automatisch startenden C4-Timer Die Scripte sınd einfach im Menu zu konfigurieren benaliases exe

Firearms Half-Life-Version 2.2 Die aktuelie Version des Mods von FA

#### fa rc-22 full.exe Halflife Proxy 0.6

Mit diesem Programm können Sie per Netzwerk mit mehreren PCs im internet spielen, obwohl nur einer davon einen Zugang haben muss hlproxy.zip

#### CS\_Roof - Counter-Strike

Kante unseres Lesers Daniel Felten cs roof.exe



"Falls die Geruchte stimmen, wird sich Unreal 2 erheblich vom Vorganger sowie UT unterscheiden, was das Design und konkret auch die Waffen betrifft. Ich bin gespannt."

#### UT feiert Geburtstag

Unreal Tournament wird am 28. September ein Jahr alt, wenn man die Veröffentlichung der Demoversion im vergangenen Herbst mitrechnet. Erlauben Sie daher einen kleinen Rückblick zu UT und dem Drumherum, denn viele Tausend Spieler investieren seit Monaten Freizeit, Geld und Leidenschaft für dieses Spiel. Ergebnis ist eine – vergli-

## **Unreal Tournament**

chen mit Unreal - recht große deutsche UT-Szene. Alleine beim Unreal-Forum Deutschland haben sich knapp 1.300 Zocker registriert (http://62.26.211.145/ ufd/index.php). Eine kleine Übersicht der bekanntesten Clans finden Sie unter http:// ut-inside.utstation.de/clans.htm. Grob lässt sich die Zahl der Clans in Deutschland auf 200 bis 250 schätzen, wobei der Großteil aus Spaß an der Freude spielt, der Rest gibt sich immerhin Ligen, Turnieren und dem organisierten Spiel hin. Ganz neue Perspektiven eröffneten sich in letzter Zeit für die Top-Spieler und spielstärksten Clans. Eine Menge Turniere entlohnen nach und nach mit Preisgeldern die Sieger. So kann der Gewinner der UT-Turniere auf der Planet Insomina (www.planet-insomnia. de) bis zu 2000 Mark gewinnen.



Diabolisch: Diese kleinen Eier dienen in Chaos-UT als fiese Minen und erwarten grinsend den Zusammenprall mit einem Gegner. Ob Alexis das jedoch auch so witzig findet, sei dahingestellt ...

In Dallas wird im Oktober 2001 die Frag5 ausgetragen (www. thecpl.com/index.asp?p=events). Preisgelder von rund 50.000 Dollar sind schon jetzt angesetzt und werden sich evtl. noch erhöhen.

#### Unreal Fortress – Ein Spiel im Spiel UT

Auf Hochtouren läuft beim Team um BrainFreeze die Programmierung und das Testen eines weiteren mit Span-







dic, Heavy Gunner, Arsonist, Sa-

Gruselig: Kommt Ihnen das etwa bekannt vor? Richtig! Diese Raumlichkeiten lassen sich in dem Schocker Resident Evil wieder finden und dienen nun als Kulisse für Resident Unreal.

nung erwarteten Mods (www. unrealfortress.com). Unreal Fortress (UnF) heißt das Projekt und ist ein taktischer Kampf um die Basis der Gegner, der auf mehreren Teams und verschiedenen Spielerklassen basiert, lede Spielerklasse hat für sie eigens konzipierte Waffen, Ausrüstungen und Fähigkeiten. Die Ahnlichkeit zu Team Fortress Classic ist zwar nicht zufällig, doch die Entwickler legen großen Wert darauf zu betonen, dass UnF ein Produkt aus zunächst eigenen Ideen sowie Inspirationen aus anderen Mods und Spielen wird, wie zum Beispiel auch Team Fortress Classic. Da die Truppe schon in einer recht fortgeschrittenen Entwicklungsphase ist, hat sie bereits eine Menge Infos und Details veröffentlicht. So sind die neun Spielerklassen schon bekannt: Ranger, Marksman, Commando, Demolitionist, Field Me-

boteur, Armourer. Jede Klasse ist vorgesehen für bestimme Aufgaben. Der Ranger übernimmt die Aufgaben eines Pioniers, da er sehr schnell ist und unter anderem einen Scanner in seinem Rucksack hat. Dagegen ist der Heavy Gunner der Fels in der Brandung, sozusagen die letzte Linie der Verteidigung, mit den höchsten Rüstungs- und Lebenspunkten. Jede Einheit hat Ihre Stärken und Schwachen, die das Team ausloten muss. Entscheidend wird das Zusammenspiel des Teams sein, da sonst der Ansturm auf die Bastille des Geaners zum völligen Fehlschlag wird. Entsprechend Ihrer Spezialaufgaben sind die Spielerklassen mit den passenden Waffen und Gegenständen ausgerüstet. So hat der Demolitionist Sprengsätze dabei, der Arsonist

#### Chaos UT - Ein Name ist Programm

Auf der Cover-CD finden sie einen Mutator, der erstaunlicherweise in der UT-Szene etwas untergegangen ist. Chaotic Dreams (www.planetunreal, com/chaotic/), Schöpfer des Kult-Mods ChaosDM für den id-Shooter, hat wieder einmal ein Meisterwerk abgeliefert. Honoriert wird dieser Mutator sogar von offizieller Seite, denn Chaos UT wird eine der drei Modifikationen sein, die der Game-of-the-Year-Edition von UT beiliegen werden. So einfach das Spielprinzip ist, so fesselnd ist die Art und Weise des Gemetzels. Schon alleine das Bastard Sword ist das Spielen wert, hinzu kommen die abgedrehten Minen, die lachend den Gegner anspringen, eine Armbrust samt verschieden Pfeilen oder die Möglichkeit, mit zehn Raketen Kamikaze zu laufen und sich selbst zu sprengen. Die extra konzipierten Sprachsamples und die Möglickkeit, die Gegner ader Minen zu treten und wegzuschießen, sorgen endgültig für Gelächter Dieser Mod ist Spaß pur! Idealerweise werden mittlerweile eine Menge Maps entworfen, Infos finden Sie unter www.planetunreal.com/templeofchaos/

einen hübschen Flammenwerfer, der Saboteur Werkzeug zum Kaputtmachen und der Marksman erfreut sich an seinem Scharfschützengewehr. Passend zum Drumherum sind auch derzeit neun Maps als Beilage vorgesehen, die für das ganz spezielle UnF-Flair sorgen werden. Ferner werden Sie auch die Möglichkeit haben, mit und gegen Bots zu spielen. Der genaue Termin der Veröffentlichung ist leider noch nicht bekannt. Weitere Details zu UnF finden Sie im nächsten UT-Forum!

/// Tumb von UT-Web (http://ut.gamesmania.de/) versorgt Sie auch diesmal ielen hochkarätigen File 0 Resident Evil können sich auf Resident Unreal freuen, zumal mit eVOLVE ein Profi das Projekt leitet. Datails unter www.residentunreal.com/. /// Die CTF-Zocker unter Ihnen, die die Map CTF-November für unbalanciert halten, fin $den\ unter\ \underline{www.angelfire.com/games2/ctfnovember/index.htm}]\ ein\ paar\ Tipps,\ um$ eventuell die blaue Seite erfolgreich zu verteidigen. /// Die Entwickler des legendären RealCTF machen sich nun an Real Tournament zu schaffen. Wäre überraschend, wenn UnDuLe und sein Team nicht wieder einen genialen Mod zau Siehe www.planetunreal.com/realtournament. /// Eine interessante Tactical Ops-Alternative könnte Assassination werden. Das Projekt befindet sich noch in der Betaphase, die Infos sind aber schon viel versprechend: http://planetunreal.com/assassina tion/. /// Falls Sie ein paar irre Sprachsamples in UT einbinden möchten, besuchen sie Utterance, wo Sie zurzeit rund 55 Packs zu Auswahl haben: http://planetunreal.com/utterance/. ///

## Auf der Cover-CD

#### UT Patch 428 Der neueste I/T-Patch

UInatch428 exe

#### Gordon Freeman Model

Der Skin des Half-Life-Helden für UT Gordon.exe

#### **AS-Redemption**

Sehr gut spielbare Assault Map Asredemption.exe

#### GM-Agin

Spaßige DM-Karte dm-anio.exe

#### Corpse Mania 1.04

Lustiger Mutator Corpsemania.exe

#### DM-UTTourney-II

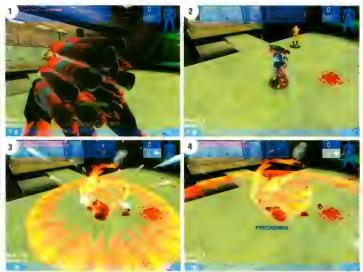
Spitzen-Deathmatch-Map DM-HTTourney-II exe

#### Chaos tiT Beta 2

Hochgelobter und sehr guter Mod chaosut beta2 umod.exe

#### AgentX 2.0

Agenten-Mod fur UT Axbeta20.exe



Segnet Ihr Gegner nicht durch Normalattacken das Zeitliche, bescheren Sie ihm doch einfach mit der Kamikaze-Option in Chaos-UT ein bombastisches Erlebnis.



**Erfahrung** sammeln

Erfahrungspunkte-System von Diablo 2 ist relativ komplex. Im Folgenden zeigen wir Ihnen, wie im Spiel die Punkte für das Töten von Monstern errechnet werden, und stellen auf der CD auch ein Berech-

mit einem schnellen Aufstieg Ihres Charakters nichts im Wege steht. Jeder Gegner hat einen festen Erfahrungspunktewert, der durch mehrere Faktoren modifiziert wird. Der Hauptfaktor ist Ihr eigener Charakterlevel und der des Monsters. Hier kommen folgende Werte zum Tragen:

and the second s					
Gegner-Evl Char-Evl.	Faktor (Char-Lvl. 1-25)	Faktor (Char-Lul. >25)			
>10	5 %	(Char-Lvl./Monster-Lvl ) %			
9	15 %	(Char-Lvl /Monster-Lvl.) %			
8	36 %	(Char-Lvl./Monster-Lvl.) %			
7	68 %	(Char-Lvl /Monster-Lvl ) %			
6	88 %	(Char-Lvl./Monster-Lvl.) %			
5 bis -5	100 %	100 %			
-6	81 %	81 %			
-7	62 %	62 %			
8	43 %	43 %			
-9	24 %	24 %			
- 10	5.04	E 04			

Ab Charakterlevel 75 werden die Werte nochmals modifiziert.

Level 75-79:

1/2 der Erfahrungspunkte Level 80-84:

1/3 der Erfahrungspunkte Level 85-89:

1/4 der Erfahrungspunkte Ab Level 90:

1/5 der Erfahrungspunkte

Daraus ergeben sich zwei Dinge, nämlich dass Sie die meisten Punkte gegen gleichstarke Monster erringen und dass es sehr lange dauert, bis Sie das Maximum, Charakterlevel 99, erreichen. Übrigens lohnt es

sich, Champions und Boss-

Monster zu töten, auch wenn es

die Uberreste Ihres Charakters

Wenn Sie im Textfeld (Entertaste)

"FPS" eingeben, wird Ihnen die

Framerate (Bilder pro Sekunde)

gezeigt. Die Anzeige kann durch

nachmaliges Eingeben von "FPS"

wieder deaktiviert werden. Wenn

Sie merken, dass der Ping-Wert

uber einen Wert von etwa 600

geht, sollten Sie das Spiel verles-

sen. Wollen Sie das nicht, sollten Sie immer ein Stadtportal in der Nähe platzieren. Sobald Sie merken,

dass die Gegner öfter mal nicht

drucken Sie Heiltränke und ver-

schwinden durch das Portal in die Stadt, ansonsten kann es Ihnen pas-

sieren, dass nach Ende des Lags

nur ein traunges Häufchen Elend

zwischen den Gegnern liegt, nämlich

reagieren und unbeweglich bleiben,

sich ungünstig entwickelt und häufig

und der Ping-Wert des Spieles an-







Der Kampf um die europaische Hardcore-Krone spitzt sich nach dem Tod des Spitzenreiters, eines Level-80-Barbaren, weiter zu.

teilweise eine gefahrliche Sache ist, denn diese geben die dreibzw. funffache Punktzahl der herkömmlichen Gegner, sind aber auch zwei bis drei Monsterlevels stärker. Im Mehrspielermodus geht die Modifizierung

#### Schneller ins Battle.Net

Mit einem kleinen Trick künnen Sie den Vorspann von *Dieblo 2* komplett überspringen und direkt zum Login ins Battle. Net kommen Öffmen Sie die Eigenschaften der *Dieblo 2*-Verkritupfung im Startmenü oder auf dem Desktop mit Rechtsklick und tragen Sie hinter dem Pfad zur Dieblo 2 exe den Eintrag –skiptobnet ein, z.B., cc.\
Dieblo 2-Diablo 2.exe' –skiptobnet\*

noch weiter, denn dort kommen auch Zahl und Level der Mitspieler zum Tragen. Zunächst wird der Grundwert des Monsters in Abhängigkeit von der Spielerzahl modifiziert, in Stufen von ca. 66 Prozent pro zusätzlichem Mitspieler, das heißt bei zwei Spielern 166, bei drei Spielem 233 Prozent und so weiter. Hierbei ist es unwesentlich, ob die Mitspieler zusammen eine Party bilden oder nicht.

#### Teamplay

Im Party-Modus werden erzielte Erfahrungspunkte geteilt, jedoch nur zwischen den Spierungspunkte werden dann entsprechend dem eigenen Charakterlevel anteilig an der Summe der Levels der Party-Mitglieder aufgeteilt. Der Spieler, der den tödlichen Schlag versetzt hat, erhält zusätzlich einen Bonus von zehn Prozent. Neutrale Spieler, die gleichzeitig auf einen Gegner einschlagen, teilen die Punkte nicht. Hier erhält nur derjenige, der das Monster tötet, die Erfahrungspunkte. Es lohnt sich daher kaum, sich als kleiner Charakter von hochstufigen Charakteren durchschleifen zu lassen. Die dabei erzielten Erfahrungspunkte sind minimal. Auch hier gilt wieder:

Gleichrangige Gegner und

gleichrangige Monster bringen

den besten Erfolg. Wenn Sie

gnadenlos Punkte machen wol-

len, spielen Sie mit acht Mitspie-

lern, aber alleine und ohne Par-

ty in einem Level, Aber Vorsicht,

bei acht Mitspielern haben die

Gegner auch die achtfache Tref-

ferpunktezahl uns sind somit we-

sentlich schwerer zu vernichten.

lern, die sich im gleichen Kartenbereich aufhalten und in derselben Party sind. Party-Mitglie-

der in anderen Bereichen gehen

leer aus. Die erzielten Erfah-

## Aus dur Gover-CB

#### Charakterplaner

2-6 Schaden ist trotz der guten anderen Eigenschaften witzlos.

Die neue Version des Charakterplaners hilft Ihnen bei der Verteilung der Fähigkeitspunkte

#### characterplanner2.exe

Die Version 1.03 bringt Diablo 2 auf den neuesten Stand

D2Patch 103 exe

#### Grafik-Fix

Der Patch v1 03 sorgt bei einigen Voodoo-Karten für Gualitätsverluste Wenn Sie die D2Glide DLL in Ihr Diablo 2-Verzeichnis entzippen, wird die Optik wieder auf den Stand der Version 1 02 gebracht

#### D2glide.exe Sprachänderung

#### Die D2Lang.DLL auf der CD übersetzt Namen und Gegenstände ins Englische, wenn Sie die Datei ins Diablo 2-Verzeischnis kopieren. Die Sprachausgabe bleibt jedoch unverandert und die Videosequenzen

laufen nicht mehr D2laug1 D3.exe

#### Erfahrungspunkte-Rechner

Mit diesem Tool können Sie feststellen, welche Gegner sich am meisten Johnen

#### D2-Experience-Rechner v1.02.exe

#### Erfahrungsveriust

Dieser Excel-Tabelle konnen Sie entnehmen, wie viele Punkte zum Hochleveln notwendig sind und wie wele beim Tod abgezogen werden experience-abzug.exe



#### 3 Jahre UO

In Kürze ist es so weit: Ultima Online wird drei Jahre alt. Verglichen mit "normalen" PC-Spielen ein extrem hohes Alter. Das liegt in der Natur der Sache, denn bei Ultima Online existiert keine Lösung im eigentlichen Sinn und damit auch kein Spielende. Nach drei Jahren hat Ultima Online weltweit immer noch eine langsam wachsende Fangemeinde von etwa 170.000 registrierten Benutzern, die alle regelmäßig spielen. Ein beachtlicher Erfolg, denn gewöhnliche Spiele schaffen es kaum, so lange auf der heimischen Festplatte immerhin knapp 800 MB zu belegen. Was aber macht das Flair von Ultima Online aus? Zugegeben, wer seit drei Jahren dabei ist, der hat sich mehr als einmal überlegt, was es noch bieten kann und einige kamen dann sicher zu dem Schluss, dass es Zeit ist, ein neues Spiel zu spielen und wanderten zu Everquest ab. Doch ein großer Teil spielt seit der Veröffentlichung immer noch mit Begeisterung.

## **Ultima Online**



Die Charaktere werden in UWO:O sehr detailliert dargestellt. Hier sehen Sie einen Juka-Krieger.

#### Cyberwelten

Ultima Online ist ein fortwährender Prozess – jeder Tag ist anders und doch irgendwie vertraut und bekannt. Origin baute im Laufe der Zeit eine Menge neuer Features ein und auch heute, drei Jahre nach der Veröffentlichung, werden die Entwickler nicht müde, neue Gegenstände und Systeme ins Spiel einzubringen, die den Reiz weiter erhöhen sollen. Und das gelingt ihnen sehr gut. Derzeit erwartet die Spielergemeinde das lang angekündigte Faction-Sys-

tem. Ein Ende des Online-Klassikers ist nur entfernt in Sicht: Ultima Worlds Online: Origin, der Nachfolger von UO dürfte die bestehende aktive Spielergemeinde recht schnell zu einem Wechsel animieren, obwohl es inhaltlich nicht gravierend anders sein dürfte, aber eben eine überlegene Grafik bietet. Es ist die virtuelle Realität, die Ultima Online zu dem Spiel macht, das es heute ist. Es ist die Möglichkeit, eine Art "zweite Existenz" zu erschaffen und dort allerlei Abenteuer zu bestehen. Monster zu bekämpfen, Besitz und Ruhm

zu erlangen und schließlich und endlich: sich mit Gleichgesinnten zu treffen. Das geht so weit. dass UO es als erstes Spiel geschafft hat, eigene Abteilungen in den namhaften Auktionshäusern des Internets zu bekommen, weil der Handel mit Accounts, britannischer Währung und virtuellen Gegenständen (Waffen, Hauser usw.) floriert. Accounts mit Burg und einer hohen Geldsumme gingen in der Vergangenheit für Summen von bis zu 3.000 Mark über den Auktionstisch - Cyberwelt meets Reality.



Eine der neuen Waffen: der Glacial Staff mit 25 Ladungen – die Spieler müssen selbst herausfinden, wozu er benötigt wird.



Ein Vile Lich Lord: Ab und an erscheinen spezielle, starkere Monster, die besondere Gegenstände als Beute hinterlassen.

## **Everquest**

So ahnlich soll das neue Menü aussehen. Mitarbeiter von Verant



Eiskaltes Händchen: Die Monster in Everquest sind von vielfaltiger Natur und oft sehr bizarr, wie diese untote Hand beweist.

#### Neue Oberfläche

Bei EQ wird zurzeit mit Hochdruck an einer neuen Benutzeroberfläche gearbeitet, die zur nächsten Erweiterung im Dezember ins Spiel integriert werden soll. Dank des riesigen Feedbacks der Spieler kann man beispielsweise bereits die Farben für fast alle Meldungen selbst ändern (http://eq. castersrealm.com/colorwizard/ color wizard.asp). Bald soll man sogar die Bildschirmfläche besser nutzen können, indem die Anzeigen für Lebenspunkte. Mana und die Gruppenliste optimiert neben dem

Dialogfenster angeordnet werden. Lohn dieser Mühe ist unter anderem eine bessere Ergonomie und ein etwa 10 Prozent detaillierterer sichtbarer Bereich der Landschaft auf dem Monitor. Gerade in Kombination mit höheren Auflösungen ist das eine erhebliche Verbesserung.

#### Zwei weitere Zonen?

Doch auch inhaltlich leat sich Verant weiterhin ins Zeua. Aus der Gerüchteküche hört man munkeln, dass zwei weitere Zonen, "The Wardens" und "Veksar", in Vorbereitung sind. Die Waldzone "The Wardens" wird auf dem Kontinent Odus angesiedelt sein. Davon abgesehen, sind noch keine weiteren Informationen oder Bilder verfügbar. "Veksar" dagegen wird wieder eine ganz besondere Zone. Denn dabei handelt es sich wie bei "Kedge Keep" um einen Unterwasser-Dungeon, der im neu erschlossenen Kontinent Kunark liegt. Unterwasser-Dungeons genießen in Everquest einen gewissen Respekt, weil viele Spieler es als schwieriq und ungewohnt empfinden, unter Wasser zu kämpfen - mal ganz zu schweigen vom Atemluft-Problem. Hier greift das Everquest-System wieder sehr qut, denn mit einem Shaman, Druid, Magician, Necromancer oder Barden in der Gruppe kann man sich, ohne die Luft anzuhalten, im Labyrinth bewegen. Diese Klassen verfügen nämlich über Zaubersprüche, die eine Atmung unter Wasser ermöglichen oder unnötig machen.

#### Kunarks letzte Geheimnisse

Selbst ohne diese neuen Zonen existieren immer noch einige Bereiche in der vorhandenen Welt, die kaum erkundet sind. Erst vor kurzem gelang es den ersten Gilden, in Ricardo F. Luque ist seit dem Betatest begeisterter Everquest-Spieler, fanatischer Wizard und Newsposter der Mystics.

"Die neue Spracherkennung in Everquest ist eins von Verents netten Gimmicks, aber die Tastatur ermoglicht nach wie vor die schnellere und effizier tere Eingabe von Befehlen."

die extrem schwierige und geheimnisumwitterte Zone "Veeshans Peak" einzudringen. Bisher konnten die Spieler dort nur den ersten großen Drachen besiegen und damit warten noch sechs weitere Schuppentiere auf Besucher. Wenn man bedenkt, dass selbst große Gilden drei Monate gebraucht haben, nur um die Zone zu betreten, durfte es noch ziemlich lange dauern, bis der Hort der Drachen halbwegs fest in der Hand der Spielgemeinde ist.

Abgesehen von solchen gigantischen Aufgaben sorgt Verant für eine willkommene Abwechslung: Seit mehreren Wochen laufen verschiedene Events auf den Servern, die so genannten "Tests of ..." Dabei treffen sich die besten Charaktere jeder Klasse unter Aufsicht der Spielleiter (Game Master, kurz GM), um an einem Turnier nach bestimmten Regeln teilzunehmen. Der Sieger wird mit einem Titel und magischen Gegenständen belohnt. Die Warrior waren die Ersten, die ihre Fähigkeiten bei einem solchen Turnier beweisen konnten. Nach dem Zufallsprinzip erhalten nun alle zwei Wochen die Charaktere einer anderen Klasse die Chance, sich miteinander zu messen

#### Informationen rund um Everquest

Link
www everquest com
http://eq mystics.de
http://eq.castersrealm.com/
http://everquest.allakhazam.com/
www everlore com/
www eqatlas com
www.eqmaps.com

Art
Offizielle Homepage
Nachrichten & Infos
Nachrichten & Infos
Informationsseite
Nachrichten & Infos
Karten & Infos
Karten & Infos

# Inhall Homepage von Everquest Die deutsche Everquest-Site Amerikanische Info-Site Gegenstände, Karten, usw Spielereditierte Datenbank Infos zu den Zonen Infos zu den Zonen

# Frank Mollenhof informiert. Sie jeden Monat über die aktuellen Geschehnisse rund um die wichtigsten Flugsimulationen

CEPERAL

"In dieser Ausgabe beschäftigen wir uns mit der "Aufrustung" der WW-II-Simulation Fighter Squadron – Scremin Demons Over Europe."

#### Mehr Flugzeuge

Was hat sich getan, über ein Jahr nach dem Erscheinen von FSDOE und der Veröffentlichung des Open-Plane-Interface zum Erstellen neuer Flugzeuge? Die Simulation selber ist nur noch selten im Handel erhaltlich, was noch lange nicht heißt, dass sie deswegen schon zum Alteisen gehört. Die Entwickler neuer Flugzeuge und anderer Add-Ons sind dafür umso fleißiger gewesen und machen diese Zweite-Weltkriegs-Simulation weiterhin attraktiv und interessant. Meatwaters Rolling Thunder war einer der ersten Zusatze mit neuen Sounds für FSDOE. Schon dieses Update hatte es in sich, brachte mehr Dynamik und eine wesentlich bessere Klangcharakteristik, vor allem

## **Flugsimulationen**

bei den Motorengeräuschen. Mittlerweile gibt es zwei komplette Flugzeug-Erweiterungen, die weitere wichtige Maschinen für die Simulation zur Verfügung stellten: die Messerschmitt BF-109 in den Modellvarianten E4, F4 und K4, die Spitfire als Version IX und Mk.1a und eine Hurricane Mk1. Exoten wie die Heinkel He-100, die mit einer Hochstgeschwindigkeit von 746,606 km/h den Rekord 1939 nach Deutschland holte und der Nurflügel-Jagdeinsitzer Go 229, auch unter dem Namen Horten Ho IX bekannt, vom Typ schon so etwas wie die heutigen Tarnkappen-Flugzeuge. Weiterhin kommen dazu eine A6m5 Zero, eine russische Yak-3, eine Nachtjager Version Ju-88 G mit Radar-Antennen und "schräger" Musik, Maschinengewehre, die aus ebener Fluglage schräg nach oben schießen konnten, die Focke Wulf 190 in den Vorianten A3 und D8, die Langnasen-Dora, für die US-Airforce eine B-17 F, eine bestens gelungene P-47 Thunderbold, die F4U-Corsair in vier Ausführungen,

#### Erfahrungsbericht des FSDOE-Fans Boandlorumer

Wenn man das Spiel das erste Mal auf seinen Rechner lädt, ist man momentan etwas enttäuscht. Doch sobald man sich ein wenig mehr mit dem Spiel vertraut gemacht hat, umso mehr Freude macht es. Die Macher von Parsoft haben es im Gegensatz zu anderen Anbietern von Kampfsimulationen nicht verstanden, sich in die Köpfe der potenziellen Käufer dieses Genres zu bringen. schade. Doch wer ein echter "Combat-Flightsim-Fan" ist, probiert dieses und jenes Spiel aus, und so war es auch bei mir. Kein Spiel hat ein dermaßen schöpferisches Publikum wie FSDOE. Das beweisen die vielen neuen Add-Ons, die fast ausschließlich von Spielern kreiert wurden. Die Flugzeuge sind in hervorragender Qualität gemacht und stellen meist die im Original-Spiel vorhandenen Flugzeuge in den Schatten. Gespielt wird mit WW-II-Flugzeugen. Wer wie ich Red Baron spielt, der ist sehr beeindruckt von den Jägern des Ersten Weltkriegs und ein Grafikvergleich zwischen RB und FSDOE belegt eindeutig, dass bei Fighter Squadron hervorragende Arbeit geleistet wurde, Red Baron dagegen schwach abschneidet. Ausgezeichnete Sounds und ein kameradschaftliches Verhältnis unter den Spielern - wenn ein Spiel gestartet wird, muss niemand draußen bleiben - runden das Programm noch ab. FSDOE ist für mich momentan das beste Onlinespiel, offline ist es allerdings nur durchschnittlich



Alles Gute kommt von oben? Hier wird gerade ein so genanntes Mistel-Paket zu seinem Bestimmungsort gebracht.



eine F4F-Wildcat, eine P-51D und sogar ein Jet aus der Korea-Area, die P-80 Shooting Star.

#### Neue Bodenobjekte

Für die Ara des Ersten Weltkriegs gibt es ein Komplettpack mit den bekanntesten Ein- und Doppeldeckern aus dieser Zeit. Zu den neuen Bodenobiekten und Einheiten gehören der Flugzeugträger Akagi mit 28 Flugzeug-Abwehr-Kanonen, der japanische Zerstörer Akizuki und das japanische Flaggschiff Yamato sowie der US-Träger Saratoga. Eine besondere Herausforderung für Fighter Squadron-Piloten stellt das deutsche Fluggerät "Mistel" dar. Dieser Flugkörper bestand aus einem bomberähnlichen, unbemannten, mit Sprengstoff voll gestopften Flugzeug, auf das wahlweise eine BF-109 oder FW-190 zur Steuerung aufgesetzt wurden. Diese führten als Kombipack einen Zielanflug durch und der Jagdflieger klinkte die "Mistel" kurz vor dem Ziel aus - quasi als fliegende Flugzeugbombe. Selbstverständlich haben die privaten Entwickler ihre neuen Flugzeuge auch mit den passenden Cockpits versehen. Die Qualität dieser neuen Cockpits ist zum großen Teil überragend! Aber nicht nur weitere Flugzeuge stehen mittlerweile zur Verfügung. Es besteht nunmehr auch die Möglichkeit, in einem amerikanischen Sherman- oder deutschen Tiger-Panzer aktiv am Geschehen

Auf der Cover-CD Erstes SDOE-Plane Pack

Neue SDOE-Flugzeuge planepack5.3.exe

Plane Pack 5.3 Patch

Erweiterung für obiges Pack pp53bpatch.exe

Online Contest Plane Pack Komplettes Pack bis 5.4

Contestnack11.exe

WWV-I Flugzeug Pack Flugzeug-Paket mit Graf Zeppelin

stur2

Wwinack.exe

teilzunehmen. Durch die Integration von mittlerweile mehr als zehn Flugzeugen des Ersten Weltkriegs plus eigenem Terrain, Sounds, Cockpits und Missionen ist aus FSDOE schon fast eine andere Flugsimulation geworden. Die Art und Umsetzung der Flieger gehört zu den besten und aufwendigsten bislang. Da kann selbst ein original Red Baron nicht mehr mit-

#### Ab in die Tundra

Die Vielseitigkeit von FSDOE wird weiterhin durch neue Geländearten wie die Tundra und russische Flugzeuge wie die Yak-3 und Polikarpov I-16 abgerundet. Das so genannte Nations-Add-On ermöglicht es, weitere Nationen - neben den drei vorgesehenen - mit deren Flugzeugen und Einsätzen in FSDOE einzubinden und zu verwalten. Um FSDOE-Online-Sessions zu organisieren, können über die Website des Fighter Squadron Information Center alle momentan zur Verfügung stehenden Server sowie der aktuelle Status an Spielern abgerufen werden. Überhaupt scheint sich die Aktivität und Attraktion von FSDOE mehr auf den Online-Bereich verlagert zu haben. Nichtsdestotrotz gehört FSDOE unter den bisherigen WW-2-Simulationen mit zu den technisch aufwendigsten und vielseitigsten und wird diesen Platz sicherlich auch weiterhin behaupten können. Selbst B-17 Flying Fortress 2 kann nichts daran andern, dass man einen der eindrucksvollsten Bomber des Zweiten Weltkriegs, die britische Lancaster, auf Piloten- oder Schützen-Position nur in FSDOE fliegen oder "spielen" kann - und nach Meatwaters Rolling Thunder bringt nur allein der Motorenklang der Lancaster fast jedes Zimmer, in dem ein PC mit halbwegs guter Soundanlage steht, zum Ein-

#### .Himmelsstürmer



Nostalgie pur: Selbst bei der bekanntesten Fliegerlegende. dem Roten Baron, dürfen Sie in FSDOE an den Knuppel.



Die mächtige Thunderbold - für FSDOE erstklassig nachgestellt und simuliert. Da kann Fliegen nur Spaß machen.



Weit über den Wolken: Die sehr schön modellierte und texturierte Hurricane Mk1 steht ebenfalls zur Verfügung.



Eine Legende des 1. Weltkriegs: Der Albatros DVA-V6 in seiner ganzen Farbenpracht darf in FSDOE geflogen werden.

#### GP-Fan Benjamin Kaiser liefert Ihnen zusammen mit Dennis Grebe (www. grand-prix3.de) Monat fur Monat die allerneuesten Infos rund um Grand Prix 3.

Grand Prix 3 wird bis Grand Prix 4 das Maß der Dinge bleiben. Da kenn keiner was dran andern!"

#### Willkommen ...

... in der Welt, die von Geschwindigkeit, heißem Gummi und PS-starken Motoren beherrscht wird. Willkommen in der Welt von Grand Prix 3! Wir halten Sie ab sofort jeden Monat über die Geschehnisse rund um den Rennsimulations-Platzhirsch auf dem Laufenden, berichten über Neuigkeiten zum Spiel selbst und über die immer größer werdende Add-On-Szene.

## **Grand Prix 3**

#### Add-On-Lage

Leider müssen wir Sie gleich zu Beginn dieses Spielerforums bezüglich Updates auf die aktuelle 2000er-Saison auf unsere Internetseite (www.grandprix3.de) vertrösten, denn lizenzrechtliche Gründe verhindern, dass wir Add-Ons zum Update von Grand Prix 3 auf die 2000er-Saison auf die Cover-CD packen. Auf der Internetseite finden sie die neuesten Updates, Tools und sonstige Leckerbissen. In naher Zukunft wird außerdem GP3Edit veröffentlicht werden, mit dem das Erstellen und Einbinden von Carsets erheblich vereinfacht wird. Für die Offliner: Auf der Cover-CD befinden sich zumindest die Editoren. mit deren Hilfe Sie Ihr Grand Prix 3 selbst auf den neuesten Stand bringen können.

#### Tools im Detail

#### **GP3-Jammer**

Mit Hilfe des Tools GP3-Jammer von GarrenT können Sie die JAM-Dateien (die die Texturen aus dem Spiel beinhalten) fur den Hardwaremodus in das BMP-Format und wieder zurück in das JAM-Format konvertieren Um z. B. die Lackierungen der Wagen (Installationsverzeichnis von GP3\GamejamsH\Liveries\) zu editieren mussen Sie als Erstes die Textur in das BMP-Format exportieren. Danach müssen sie die Textur an sich editieren und die veränderte BMP-Datei mit Hilfe des GP3-Jammers wieder in die ursprüngliche (!) JAM Datei importieren



So sieht ein Wagen, der mithilfe des GP3 Jammers in die einzelnen Texturen zerlegt wurde, aus.

#### Grand Prix 3 im Netz spielen?

Von Haus aus lässt sich Grand Prix 3 nicht über das Internet im Mehrspieler-Modus spielen. Mit Hilfe des Multiplayer-Tools Netplayer (www. netplayer.de) ist dies jedoch jetzt möglich. Allerdings werden Fans des Rennspiels schnell enttauscht sein, denn selbst mit einer ISDN-Leitung (64Kbit/sec) artet das Spiel in eine einzige Ruckelorgie aus, da die Datenpakete schlicht und einfach zu groß sind. Dies war übrigens auch der Grund dafür, dass der Internet-Modus aus Grand Prix 3 wieder entfernt wurde. Gelegenheitsspieler können aber trotzdem durchaus ihren Spaß

daran haben, solange es nicht darum geht eine hundertprozentia exakte Runde herauszuholen.

#### Streckeneditor für Grand Prix 3

Paul Hoad hat eine neue Version seines Grand Prix 2-Streckeneditors veröffentlicht. mit der es nun auch möglich ist, die Strecken aus dem dritten Teil zu editieren. Man sollte allerdings nicht zu viel erwarten, denn die Strecken selber lassen sich zwar editieren, die Streckenrandobjekte bis auf ihre Texturen und Platzierungen jedoch noch nicht. Bis dahin müssen sich die Fans mit einer verbesserten Version der Grand Prix 3-

#### Der Lenkrad-Skandal und die Lösung

Viele Spieler bekemen schon nach wenigen Minuten mit. Grand Prix 3 einen Schreck, Das teure Force-Feedback-Lenkrad funktionierte nicht. Entweder gab es gar keine Effekte, oder das Lenkrad zog immer nach links. Dieses Phänomen trat hauptsächlich bei Lenkradern von Microsoft auf bzw. mit Lenkrädern, die auf dieser Technologie basieren. Die ganze Spielergemeinschaft hat sich mit diesem Problem beschäftigt und schon nach wenigen Tagen eine Lösung gefunden. Schuld war ein Eintrag in der Registry, den es einfach zu löschen galt. Mittlerweile gibt es ein Programm von Domi nique Camus, das die Aufgabe für Sie übernimmt Sie finden dieses Tool auf der aktuellen Cover-CD





Sehr seltsames Kaffeekranzchen in Monaco. Auch Computerfahrer machen ab und an mal einen Fehler.

Strecken vergnügen. Anfängern ist jedoch nicht zu raten, ohne jegliches Vorwissen zu versuchen, Strecken zu editieren oder gar neue zu erstellen. Das Editieren der Strecken muss man fast schon wie eine Programmiersprache lernen, und Misserfolge treten gerade zu Anfang sehr oft auf. Wir beabsichtigen jedoch, in naher Zukunft ein TrackEditing-Tutorial auf www.grandprix3.de und eventuell auch an dieser Stelle zu veröffentlichen.

#### ■ GP3-Art-Editor

Mit dem GP3-Art-Editor, ebenfalls von GarrenT, sind Sie in der Lage, die Art-Bitmaps der Teams ins BMP-Format zu exportieren. Damit können Sie die Fahrerporträts, die Teamlogos (die in den Menüs oben links rotieren), die Wagenansichten für

die Startaufstellung und das Setup sowie die Teamlogos für das Fahrerauswahlmenü editieren.

#### GP3-Commander

Mit dem GP3-Commander von Dominique Camus kann man diverse Einstellungen verandern. Modifizierbar sind der Rückprall-Multiplikator, die Große des Schadens bei Kollisionen mit einer Mauer bzw. anderen Wagen, die Länge eines Schnellen Rennens, die verfügbaren Fahrhilfen, die Punktvergabe, die Stärken der Teams und Fahrer sowie deren Namen, Startnummern und Aggressivität, die Ausfallwahrscheinlichkeit sowie die Streckenrekorde für Qualifikation und Rennen. Die komfortable Benutzeroberfläche dürfte auch Anfängern helfen, sich zurechtzufinden.



Der GP3Commander ist leicht zu bedienen und bietet viele brauchbare Features, die GP3 noch interessanter machen.

#### GP3Edit nahezu fertig

Wer schon Grand Prix 2 gespielt hat, kannte bestimmt auch GP2Edit von Steven Young. Mithilfe dieses uberaus machtigen Tools konnte man auf einfache Art und Weise komplette Carsets für Grand Prix 2 erstellen und einbinden. Eben jener Steven Young hat nun den Nachfolger seines Erfolgs-Editors angekündigt: GP3Edit. In der ersten Version sollen zwar im Vergleich zum GP2Edit weniger Optionen zur Verfügung stehen, in Sachen Carsets wird dieser Editor jedoch schon bald zu den Referenz-Produkten zählen. Wir hoffen, Ihnen bereits in der nächsten Ausgabe GP3Edit auf der Cover-CD anbieten zu können.





#### Patrick Richters halt Sie uber die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-Ons rund um Need for Speed auf dem Laufenden

Die ereignistasen Monate in der NFS-Szene verstreichen und verstreichen – das sagenumwobene NFS S: Hot Pursuit 2 ist wie so viele Mods noch immer nicht viel Mods noch immer nicht viel mahr als eine simple Ankündigung. Ich gleiche dieses Dafizit mit neuen Add-On-Autos von der Cover-CD aus:

#### Es lebe das Überflüssige

Im Gegensatz zu uns Europäern können sich aufgrund geringerer Steuern, Versicherungsbeiträge und Benzinpreise die Amerikaner bei der Wagenwahl ganz dem Überfluss hingeben. Berichte über Benzinpreise jenseits von zwei Mark pro Liter werden bestenfalls unglaubig belächelt und der heimische "Durchschnitts"-V8 schamlos voll getankt. Das ungewöhnliche Vehikel "Hummer" weiß diese Verschwendung noch zu steigern. Die bizarre Geschichte des Hummer

## **Need for Speed**



Der Hummer: Durch seine Breite von über zwei Metern ist er nicht gerade sehr wendig.

beginnt bei der US-Army in den frühen 90ern. Die fahrende Festung ist imstande, jegliches Hindernis und Gelände ohne Schwierigkeiten zu überwinden. So begab es sich auch, dass sich das letzte Jahrzehnt seinem Ende zuneigte und clevere Marketingstrategen den Hummer für zivile Zwecke entdeck-

ten. Man versah ihn kurzerhand mit Alibi-Extras wie CD-Spieler (im Grunde macht der Motorlärm sowieso selbst Beethoven zu Heavy Metal) oder Klimaanlage (bis der Innenraum als wohl temperiert bezeichnet werden kann, hat man längst sein Ziel erreicht). Der Hummer ist weder eine

wirklich sinnvolle Anschaffung, noch die Plattform bahnbrechender Technik, vielmehr besitzt er den Reiz des Besonderen. Dass der Hummer in keine normale Garage passt, stets zwei Parkplatze braucht, die 100-km/h-Marke im Idealfall in knapp 20 Sekunden erreicht, den Monatsverbrauch eines Drei-Liter-Autos locker mit einer Tankfüllung herunterspült und dazu noch absolut ungeeignet für historische Stadtkerne ist, wird Kaufinteressenten deshalb wahrlich nicht stören. Wollen auch Sie an der Faszination des Hummer teilhaben. ohne mehr als zweihunderttausend Mark ausgeben zu mussen? NFS 4, unsere aktuelle Cover-CD und Wagen-Designer Icekid 84 machen es möglich.

#### BWW M5 E34

Sind Sie BMW-Fan und dennoch des BMW M5 aus NFS 4 überdrüssig? Sein direkter Vorgänger, dessen Baureihe BMW-Intern unter dem Kürzel "E34" firmierte, könnte in diesem Falle für Sie die Lösung sein. Zwar kann sein Nachfolger, der E39, alles besser, doch ist der E34 immer noch der In-





#### Porsche 968 Turko S (NFS 4)

Da EA ihn in NFS Porsche scheinbar vergessen hat, können Sie sich mit der genialen Umsetzung des Porsche 968 Turbo S von Ben Trapp zumindest in NES 4 austoben.

968t exe

#### Hummer (NFS 4)

Ob nun in der Militär-Version oder als normale Straßenversion, der Hummer wird von nichts aufgehalten Icekid84 war so freundlich und kreierte ihn nun endlich auch für NES 4

hummer exe

#### BMW E34 M5 (NFS 4)

Dass auch etwas altere BMWs, die von der beruhmt-beruchtigten M GmbH verfeinert wurden, noch reichlich Fahrspaß bieten, zeigt der geniale E34 M5 von Ben Trapp 34m5.еке

begriff einer komfortablen Sportlimousine. Schließlich schlägt in ihm schon die Spezialität des Hauses BMW: Ein Sechszylinder-Reihenmotor. Kombiniert mit einem knackig zu schaltenden 6-Gana Getriebe läuft dieses immerhin 340 PS starke Meisterwerk zu sportlicher Höchstleistung auf. Im Gewand der letzten Modellpflege des E34 (erkennbar durch die verbreiterte Niere, die zuvor 8-Zylindern vorbehalten war) verdeutlicht der M5 auch optisch seinen "Ich will gefahren werden"-Anspruch dank dezent angebrachten Seitenschwellern sowie Heck- und Frontspoilerlippen auch optisch. Hat der große Reihenmo-

tor die Karosserie erst einmal in gehobene Geschwindigkeitsregionen katapultiert, ist der M5 nicht mehr zu stoppen. Ohne nennenswerte Mühen spurtet er durch schwierigste Serpentinen, so dass mancher Porsche-Fahrer ungläubig auf die ungewohnlich schnelle Familienlimousine blickt. Diese Erfahrung kann NFS 4 natürlich nicht bieten, dennoch ist der BMW M5 E34 auf der Cover-CD eine ideale Ergänzung für Ihre digitale Autosammlung.

#### Porsche 968 Turbo S

So wie EA einst pflegte, zu jeder NFS-Version eine verfeinerte "Special Edition" zu präsentieren, gehört es bei Porsche zum guten Ton, den kleineren Modellen eine zusätzliche Motorisierung mit dem unscheinbaren Kürzel "S" zu spendieren. Was aber sagt uns dieses "S"? Im Grunde bedeutet das, Sie sind schneller als alle anderen. Genau das bietet auch der Porsche 968 Turbo S auf unserer Cover-CD: Selbst deutlich stärkeren Konkurrenten bietet er mittels seines geradezu idealen Handlings Paroli. Zwar sind seine Formen nicht gerade zeitlos elegant, doch wird dieses Manko durch die brillante Fahrleistung ausgeglichen. Dank Ben Trapp dürfend Sie dieses Vergnügen nun bei NFS 4 nachempfinden.



Bis ins Detail: Die für Porsche typischen rot lackierten Bremssattel.



Auf der Cover-CD: Der virtuelle M5 ist in jeder Hinsicht gelungen: Selbst die Typenschilder sind deutlich zu erkennen.



Gib Gummi: Die großzugig dimensionierten Bremsen des M5 sorgen für stattliche Bremsspuren auf dem Asphalt.

#### Screenshot des Monats

Richard Förster aus Aue gelang das, was wir noch in den letzten Monaten kaum für möglich gehalten hätten: Er reichte einen Screenshot ein, der nicht das Resultat eines Grafikfehlers ist, und trotzdem Spektakuläres bietet. Wie Richard es selbst auf den Punkt brachte, zeigt das Bild einen der in NFS Porsche sehr seltenen großen Crashs Das wirklich Originelle ist aber die Tatsache, dass die Autos in seinem "Werk" nicht einfach beschädigt herumstehen, sondern sich sozusagen noch im Flug befinden. Sind auch Sie daran interessiert, einen Bullfrag-Pack samt Armbanduhr, Rubics Cube und T-Shirt zu gewinnen? Mit einer Portion Glück und einem originellen Screenshot aus einem der NFS-Teile sind Sie im Rennen-Senden Sie Ihren Screenshot einfach per E-Mail an kıvlov@unı.de! Bitte beachten Sie, dass wir nur Einsendungen unter 500 KB berücksichtigen können. Also: Viel Glück!



Richard Förster präsentiert: Fünf Autos im freien Flug.

Gleb Tritus versorgt Sie mit seinem Team von GTAZone de mit Wissenswertem rund um GTA 2 & Co Respect is everything!

"Es ist erstaunlich, dass Karten und Fahrzeuge für GTA: Tell 1 weiterhin wie am laufenden Band produziert werden."

## Auf Mitspieler-

Unter <a href="http://gta2multi.8m">http://gta2multi.8m</a>, com eröffnete kurzlich ein GTA 2-Mehrspieler-Portal seine Pforten. Jeder Spieler, der die GTA 2-Straßen per Internet unsicher machen mächte, kann seine Kontaktınformationen wie E-Mail-Adresse oder ICQ-Nummer in eine Datenbank eintragen, die jedem Besucher zuganglich gemacht wird. Auf diese Weise sollte es kein Problem sein, den Mitspieler für eine Netzpartie zu finden.

#### GTA 2: Matrix

Nach der Ankundigung von GTA 2: Matrix im Dezember verGTA 2



Bereit zum Abflug? Für GTA 2 wartet neben einem Porsche ein F15-Jet auf unserer Cover-CD. Ein Traum wird wahr.

gangenen Jahres wurde es still um das Hobby-Entwicklerteam ILM. Als der Mod fast vollständig von der Bildfläche zu verschwinden drohte, entschlossen wir uns, bei den Machem nachzufragen. Wie uns der Projektleiter berichtete, wurde GTA 2: Matrix leider vorerst auf Eis gelegt, da die Einbindung eigener Texturen mit "unüberbrückbaren Schwierigkeiten" verbunden sei. Zudem wurde mangelnde Bereitschaft seitens der Fahrzeugdesigner als

Grund genannt. Hoffentlich bedeutet das nun nicht das endgültige Aus für den viel versprechenden Mod.

#### Das Cyrix-Problem

Viele Leser berichteten uns, dass GTA 2 ernsthafte Probleme mit Prozessoren der Marke "Cyrix" habe. Wir versuchten, mit einigen Kniffen Abhilfe zu schaffen und haben folgende Ratschläge zusammengestellt: 1. Installieren Sie den Patch 1.03 von der PCA Cover-CD 4/2000 2. Schalten Sie Sound- und Musik mittels des GTA 2-Managers vollstandig ab 3. Benutzen Sie keine Cheatprogramme oder Hacks. Die meisten Probleme sollten so der Vergangenheit angehören.

## Auf der Eever-CD

#### Karte des Monats (GTA 2)

Auf dieser gut bebauten Karte zahlt sich Verbrechen garantiert aus crimedoespay.exe

#### Zwei neue Fahrzeuge (67A 2)

Ubernehmen Sie das Steuer eines flinken Porsche oder eines F15-Jets

#### gta2 porsche.exe GXTed 1.2 (GTA 2)

Neue Version des Missionstext Editors für *GTA 2* exted12 exe

#### Themepaket (GTA 2)

Verpassen Sie ihrem Windows-Desktop Sounds und Grafiken aus GTA 2

#### STA BEX (G/A)

Hiermit konnen Sie die Grafikdateien von GTA betrachten

#### gtagfx.exe

Endlich: deutsche Ingenieurskunst auf den GTA-Straßen bmw350i exe

## GTA im

Nachdem sich der erste Teil der GTA-Serie erfolgreich auf dem Game Boy etablieren konnte, soll nun auch die Fortsetzung für Nintendos Aushängeschild umgesetzt werden. Nach PlayStation und Dreamcast wäre dies für GTA 2 bereits der dritte Ausflug auf ein fremdes System. Take 2 kündigte den Titel für den kommenden Monat an.



Auf der Cover-CD: Der Killerwahn-Bonus gehört zum Standardrepertoire der neuen "Crime Does Pay"-Karte für Ihr GTA 2.

#### GTA2: Crach-Interview

Für 67A 2 ist der Mod Crash in der Mache (vorgestellt in PCA 9/2000). Wir haben hierzu Projektleiter Andres "Andinator" Kühn aus Mücheln (glotzeitig Webmaster von GTA-Edit (http://gtaedit. gtazone.de), einige Fragen gestellt.

#### EG STOOL Künntest du uns die Idee hinter 67A 2: Crash erläutern? Was soll dem Spieler geboten werden?

Andinator. Der Mod wird eine komplett neue Karte samt actionreichen Missionen beinhalten Zudem kommen neue

Fahrzeuge hinzu, die ellesamt "echten" Vorbildern nachempfunden sein werden. Über die Story kann und will ich nichts verraten

#### Per service fans klagen immer wieder über Stelpersteine, die die Modentwicklung erschweren oder gar unmöglich machen. Welcher Teil von GTA 2: Crash ist für dich am schwierigsten umzusetzen ?

Andinator: Zum Glück wurden wir bisher mit keinerlei ernsthaften Problemen konfrontiert. Sogar der äußerst schwierige Missionspart läuft wie geplant

#### PE. Wann soll STA 2: Crash veröffentlicht werden?

Andinator: Höchstwahrscheinlich im 4. Quartal des Jahres.

## EE LITTO Gibt es eine Sache, die dich an GTA 2 stört und im Rahmen deines Mods verbessert werden soll ?

Andinator: Ich will mit diesem Mod den Flair von *GTA 1* wieder einfangen. Aus diesem Grunde werden wir aller Voraussicht nach auf Gangs verzichten





"Mich hatte beinahe der Schlag getroffen, als ich horte, dass Microsoft das Standard-Gamepad nicht mehr produziert. Muss ich jetzt auch mit der Tastatur spielen, oder was? Das neue Pad sagt mir nicht zu!"

#### Mehr zu NHL 2001

Die Szene spricht seit Monaten nur noch über die bevorstehenden Veroffentlichung der Version 2001. EA Sports gab bekannt, welcher NHL-Crack die Packung von NHL 2001 (zumindest in der US-Version) zieren wird. Es ist Owen Nolan, der Superstar der San Jose Sharks. Auf IGN.com wurde der PlayStation-2-Version des Spiels eine Vorschau gewidmet. Da diese Fassung der PC-Variante ähnlich sein dürfte und eine ganze Menge neuer Screenshots und acht Videos zu bewundern sind, sollte jeder NHL-Fan einen Blick wagen (http://ps2.ign.com/ previews/14660.htm). Vor allem die Videos sind den Download wert! Veröffentlichungstermin fürs Spiel: 30. September.

#### Unter Kontrolle

Bei einem schnellen Spiel wie NHL 2000 ist es wichtig, jederzeit die Kontrolle zu behalten. Abgesehen von einigen Exoten benutzen die meisten Spieler der German Modem League ein Gamepad. Die beiden beliebtesten Modelle sind das Microsoft Gamepad (nicht das SW Gamepad Pro!) und das Gravis Gamepad Pro. Während das Gravis-Gerät dem der Play-



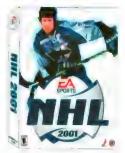
## **NHL 2000**



Station nachempfunden ist und deshalb gerade Umsteigern zu empfehlen ist, geht das Microsoft Pad in Sachen Design einen neuen Weg. Beide Pads liegen gut in der Hand. Das Gravis Pad ist vor allem in seiner USB-Version eine Empfehlung wert. Außerdem ist es ein Muster an Stabilität. Selbst einen Sturz aus dem vierten Stock überlebt es ohne große Schäden ;-). Wichtig ist, dass das Steuerkreuz kurze Wege bis zum Anschlag hat und präzise auf Eingaben reagiert. Bestes Beispiel ist das Microsoft Gamepad. Falls Sie sich ein Eingabegerät kaufen wollen, sollten Sie das bald tun, denn Microsoft hat das alte Modell aus der Produktion genommen und durch das neue Sidewinder Gamepad Pro mit "schwammigerem" Steuerkreuz ersetzt.

#### GML-News

Die Playoffs sind im Finale angekommen, die Relegation beendet und die OPEN 8 nähern sich ebenfalls dem Abschluss. Im GML-Finale stehen sich die Rauxel Devils von Daniel Dijdrop und die Soltau Kings von Maik Humpert gegenüber. In der Relegation konnte lediglich ein Erstligateam die Klasse erhalten, die Backnag Oilers setzten sich souverän durch. Des Weiteren spielen die Islanders aus Oldenburg, die Bochum Rangers und die Raubling Sharks im nächsten Jahr in der höchsten Spielklasse. Abgestiegen sind die Traditionsteams aus Neumunster und Iserlohn. In der Modernliga konnten die Avs aus Ennepetal ihren Titel der Vorsaison verteidigen.



So sieht es also aus, das Objekt der Begierde. Owen Nolan von den San Jose Sharks wird NHL 2001 schmücken.



Da half kein Flehen: Die Iserlohn Ducks sind abgestiegen.

Glauben heißt nichts wissen ERE) PC Games: Wissen, was gespielt wird



## FIFA 2001 – Blick in die Zukunft

Der Sommer neigt sich langsam dem Ende entgegen und die Fangemeinde wartet gespannt auf die neueste Ausgabe der FIFA-Serie. Wenn das Spiel tatsächlich so ausfällt, wie es sich nach ersten Verlautbarungen anhört, können Sie sich aber auch zu Recht freuen. Das gewohnt hohe Niveau soll einmal mehr gesteigert werden, und EA Sports wartet mit einigen Innovationen auf. Während die Ankündigung von über 50 Nationalteams, 17 Ligen und Mannschaften in Original-Trikots mit Werbung keinen Fan mehr überraschen dürfte, machen die realere Umgebungsgrafik und Stadion-

## FIFA 2000

atmosphäre Lust auf mehr. So sollen in Zukunft am Spielfeldrand Trainer ihrem Job
nachgehen, Auswechselspieler
laufen sich warm, Linienschiedsrichter schwenken bei
Abseitssituationen ihre Flagge
und Ordner und TV-Kameras
sowie rotierende Werbebanden
runden das Bild ab. Auf den
Rängen schwenken die Zuschauer Fahnen und stimmen
Fangesänge für die Heimmannschaft an.

Das Wetter kann sich während des Spielverlaufs ändern, so dass zum Beispiel plötzlich Wolken über das Stadion ziehen und es anfängt zu regnen, was sich auch spürbar auf die Platzverhaltnisse auswirken soll. Dank der FIFPro-Lizenz sollen alle Spieler, die der entsprechenden Spielervereinigung angehören, so realistisch wie möglich aussehen und im Bezug auf Größe, Gesichtszüge, Haar- und Hautfarbe der Wirklichkeit entsprechen. Die Bewegungsanimation der Spieler sollen noch realistischer sein und die Spieler sich in einem gewissen Aktionsradius um den Ball situati-



Die KI der Computerspieler soll noch mehr verbessert werden, was zu noch realistischerem Spielspaß beitragen wird.

onsabhängig verhalten, verspricht der Hersteller. Völlig neu ist, dass die Spieler verschiedene Charaktere haben und sich dementsprechend verhalten. Gestik, Mimik und auch Aktionen bringen dies deutlich zum Ausdruck.

Für das Motion Capturing wurden diesmal eine ganze Reihe namhafter Fußballstars verpflichtet, darunter Lothar Matthäus, Edgar Davids, Thierry Henry, Paul Scholes und Sol Campbell. Während die verschiedenen Optionen wie Freundschaftsspiel, Training, vorgegebene und benutzerdefinierte Wettbewerbe von FIFA 2000 übernommen werden, wird bei FIFA 2001 erstmalig um Auf- und Abstieg gespielt. Dass nun endlich eine Internetoption im Spiel integriert werden soll, dürfte vor allem fur die Online-Spieler die bedeutendste Eigenschaft der neuen FIFA-Version sein. Zum einen lassen sich die Kosten senken, da man keine Ferngesprächsgebühren mehr zu bezahlen braucht. Vor allem aber sind so endlich direkte Verbindungen zwischen Modem- und ISDN-Spielern



möglich, die gerade für Online-Ligen immer ein großes Problem darstellten. Wenn dann auch noch die Steuerung frei einstellbar wäre, blieben kaum noch Wünsche offen.

#### FML-Spielerporträt



Name: Marcus Amend; Alter: 16 Jahre Marcus Amend schaff-

te den direkten Aufstieg in die erste Liga.

In dieser Ausgabe stellt sich Marcus Amend (16 Jahre alt, Trainer des ASV Feudenheim) vor, der seit der fünften Saison dabei ist. In der vergangenen Spielzeit erreichte er den Aufstieg in die Premier League durch einen ersten Platz in der Gruppe A der Zweiten Liga bei neun Saisonsiegen und nur einer Niederlage. Marcus gewann außerdem das EM-Turnier der FML.

 Wie bist du auf die FIFA-Modem-Liga gekommen?

Durch die PC Action. Vorher spielte ich bereits in zwei anderen Ligen, bei denen jedoch der Ligabetrieb und die Zuverlässigkeit der anderen Mitspieler sehr zu wünschen übrig ließen. Als ich dann im Spielerforum der PCA von der FML las, war ich begeistert und meldete mich sofort an.



In FIFA 2001 wird es wieder spektakularere Aktionen geben.



Viel besser könnte das neue Trikot kaum aussehen.

2. Was begeistert dich denn derart an diesem Spiel?

FIFA 2000 ist für mich einfach das beste Fußballspiel überhaupt. Ich spiele die Serie seit dem ersten Erscheinen, damals noch auf Diskette. Im Internet spiele ich jedoch erst seit FIFA 99 oder, besser gesagt, seit ich eben Internet habe. Seitdem rückt für mich der Einzelspielermodus immer mehr in den Hintergrund, denn es macht einfach mehr Spaß, gegen menschliche Gegner zu spielen und nicht gegen die sehr ungeschickt agierenden Computergegner, gegen die man nach kurzester Zeit im Weltklassemodus zweistellige Ergebnisse erzielt. Es ware wünschenswert, das Spiel in Zukunft wieder mehr zu einer Simulation zu machen und weniger actionlastig, wie es seit FIFA 99 der Fall ist.

3. Deine Aufstellung, deine Spielweise, deine Stärken ...

Meine Aufstellung ist seit der ersten Version 3-4-3 mit Libero, einem defensiven, einem offensiven Mittelfeldspieler und einem Mittelsturmer. Das Mittelfeld überbrucke ich mit langen Bällen sehr schnell und vor dem Strafraum lasse ich meistens noch zwei Spieler aussteigen, um dann direkt den Abschluss zu suchen. Das ist vermutlich auch mein Erfolgsgeheimnis, denn wie ich von sehr vielen Spielern bereits erfahren habe, gibt es im Internet kaum Akteure, die diese doch sehr eigenartige "englische" Spielweise praktizieren.

#### FML – Aktuelles

Der alte und neue Meister der FML ist Matthias Dick (TSV 1860 Salzweg). Im Finale konnte er sich mit einem 7:3-Sieg und einem 6:6-Unentschieden gegen Markus Relotius (FC Bunderhee) durchsetzen, dem bereits ein einziger Sieg zur Meisterschaft gereicht hätte. So spannend war bislang noch kein Playoff-Ausgang in der

#### Gewinnspiel for des Monats

Zum Tor des Monats August in der FML wurde der Treffer von Matthias Much gewählt. Mit dem Replay Organizer, der auf der Cover-CD-Rom der PCA Ausgabe 3/00 enthalten war, können Sie dieses Tor bequem in FIFA 2000 einbinden und anschauen. Wer die Cover-CD nicht hat, kann den Replay Organizer auch von der Downloadsektion der FML-Homepage herunter-laden. Zum Tor des Monats August unter den freien Einsendungen für FIFA 2000 wurde des Tor von Urs Müller gewählt. Beide Gewinner erhalten das Spiel zum Test des Monats der aktuellen PC Action. Haben Sie auch ein schönes Tor mit FIFA 2000 im Weltklässemodus erzielt? Senden sie es an Leiter@fifamodermliga.de unter Angabe von Name, Alter und Adresse.



Ein an der Mauer vorbeigezogener Freistoß, für den Torwart unhaltbar direkt unter der Latte platziert



Nachdem der Torwart einmal den Ball abwehren konnte, ist er gegen diesen sehenswerten Seitfallzieher machtlos.



Diese Grafikstudie von FIFA 2001 bietet einen tollen Blick ins weite Stadionrund, das macht reichlich Lust auf mehr, oder?

FML-Geschichte. Matthias, der in der ewigen Bestenliste auf Platz sieben liegt, hat es als erster FML-Spieler geschafft, dreimal Meister zu werden und das sogar in direkter Reihenfolge. Aufgrund dieses Hattricks bleibt die Siegtrophäe der FML, die eigentlich ein Wanderpokal ist, nun endqültig in Bayern.

Am 1. September startete der FML-Ligapokal der sechsten FML-Saison. Gestartet wird diesmal mit einem 64 Spieler umfassenden Teilnehmerfeld, was eine vorherige Relegationsrunde voraussetzt, um die größere Zahl der Ligaspieler entsprechend dem Startfeld zu minimieren. Bei sechs zu spielenden Runden endet der Poder

kalwettbewerb somit nahezu gleichzeitig mit der Saison. Nach dem Ende der Sommererien soll der Ligavergleich mit der 3DGL stattfinden, der ursprünglich zur Überbrückung bis zum Start der sechsten Saison geplant war.



Werkebanden, Spielball, Zuschauer Auf der Cover CD finden Sie diesmal lebhaftere Zuschauer, deutsche Wer bebanden und einen tollen Spielball banden.zip, ball.zip, zuschauer.zip

#### Savegames

Die Spielstande zu den preisgekronten Toren des Monats. hikte01.sav hikte02.sav



durch Electronic Arts

und Westwood voll gut! :)"

## **C&C: Tiberian Sun**

#### Community-Chat

Zusätzlich zu unserem Community-Board, dem CnC-Board, gibt es nun auch einen Community-Chat. Betrieben wird er von CCIN/RedAlert2.de und CnCRebirth, offizielle Eröffnung war am 13. August, denn an diesem Tag fand der erste offizielle deutsche Community-Chat statt. Jan Brockmann, Community-Manager von EA, war auch anwesend. was das Ereignis noch interessanter machte. Wenn Sie das Gespräch nachlesen wollen, können Sie die Log-Datei unter http://ccin.gamesmania.de/ downloads/sonstiges/index. shtml herunterladen. Kommende Community-Chats werden wir übrigens rechtzeitig auf der CCIN-Newspage ankundigen. Zugang zum Chat gibt's entweder unter http://ccin. gamesmania.de/community/



#### "Pusher" in Westwood Online

Materialien zum Prochnow-Interview

#### Heavy Assault-Med

Mod fur C&C Tiberian Sun von unserem Leser Benjamin Spang Heavy-Assault.exe

irc.webmaster.com, Server, Port 6667, Raum #cncchat.

#### Alarmstufe Rot 2

Wie im letzten Heft möchten wir Ihnen auch diesmal wieder eine Zusammenfassung der interessantesten Alarmstufe Rot 2-News bieten:





#### Dustere Wolken, Blitz und Donner: Die Wetter-Kontrolle im vollen Einsatz.

- ▶ In Alarmstufe Rot 2 wird es keine Silos mehr geben. Grund dafür ist, dass Westwood die Anzahl der Gebäude im Spiel verringern wollte.
- ▶ Die Sowjet-Sammler können doppelt so viel Gold transportieren (1.000 Credits) wie die Chrono-Sammler der Alliierten. Allerdings gibt es bei den Alliierten den Erzveredler. Baut man vier davon, bringt auch der Sammler der Alliierten 1.000 Credits in die Raffinerie.
- Das Transportschiff der Sowjets ist ein Hovercraft und damit auch über Land einsatzfähig.
- ▶ Erreichen Tesla-Soldaten den Elitestatus, erzeugen sie einen Kettenblitz. Wie der sich genau auswirkt, ist noch nicht bekannt.
- ▶ Die Alarmstufe Rot 2-Musik wird der C&CI-Musik sehr ahneln. Vorherrschen sollen Gitarrensounds und "industrial electronic stuff". Insgesamt hat Frank Klepacki sechs Monate gebraucht, um die Songs für Alarmstufe Rot 2 und Renegade fertig zu produzieren.
- ► Es wird keine deutsche Special-Edition von Alarmstufe Rot 2 geben, wohl aber eine englische. ► Westwood veranstaltet zwei Wettbewerbe: Einen vor dem Spiel, in dem es um die Beantwortung von Fragen geht, und einen nach dem Spiel, der eine Art Turnier sein wird.
- ▶ Die maximale Auflösung wird 1.024x768 sein, die Gebäude werden bei steigender Auflösung kleiner, aber nicht detailreicher.
- ▶ Hunde werden eine recht effiziente Waffe sein: ein kleines Rudel soll einen ganzen Haufen Tesla-Soldaten vernichten können.

#### Prochnow - das Experten-Interview

Wir sprachen mit Prochnow, einem der hesten deutschen Spieler. Prochnow war diesmal soger auf Platz 1 der offiziellen Westwood-Rangliste, his ein sogenannter "Pusher" ihn verdrängte. Mehr dazu im Interview und auf der Heft-CD, dort haben wir nämlich Beweis-Screenshots, die seine Aussacen untermauern.

#### Ciele Mitspieler bei WW0 (= Westwood Online) beschweren sich über Cheater. Ist das deiner Meinung nach gerechtlertigt, wie sieht die Situation momentan aus? Und in welchen Bereichen kann man bei WW0 überhaupt hacken/cheaten?

Prochnow: Es stimmt, dass sich sehr viele Spieler über Cheater beschweren. Gerechtfertigt sind die Beschwerden auf jeden Fell, mir selbst ist so was auch schon mal passiert. Wo man cheaten kann? Ich selbst wurde schon nach 30 Sekunden Spielzeit von einem Ghoststalker angegriffen oder ich hatte Spiele, in denen mein Gegenspieler überell auf der Karte bauen oder die ganze Karte sehen konnte. Vor dem Patch war es wirklich grausem: Map-Cheats und Geld-Cheats kursierten und wurden extrem haltin verwendet.

Extrem kurios ist, dass ein bestimmter Spieler besonders viele Cheats entwickelt: x2030 wurde mit Seriennummer. aus Westwood Online ausgeschlossen, daraufhin entwickelte sich in ihm anscheinend ein enormer Hass auf Westwood Jetzt verhringt er seine Zeit damit, immer neue Cheat-Programme zu entwickeln, um den Spielbetrieb auf WWO zu stören. Sogar manche Clans unterstutzen ihn, indem sie seine Programme auf ihre Homepage stellen. Hacking ist auch ein Problem. Besonders betroffen sind Spieler, die ihr Passwort unklug gewählt haben, z.B. ein normales Wort oder einen normalen Namen Dann braucht der Hacker nur eine Wordlist, ein geeignetes Programm und den zu hackenden Nickname. Daher kann ich nur empfehlen, als Passwort eine zusammenhanolose Buchstahenkombination mit Ziffern und Sonderzeichen zu verwenden

### du dich auf Alarmstufe Rot 2?

Prochnow: Ja, sehr sogar. Vor allem, weil es ein komplett neues Gemeplay werden soll. Nicht mehr nur Rushes, nicht mehr Gewinnen durch eine nesige Armee ein- und derselben Einheit. Stattdessen muss man auf Taktik setzen, auf eine Kombinistion mit weniger Truppen, aber dafür in der gemischten Gruppe hocheffizienter Einheiten. Ich finde, das ist eine echte Herausforderung. Das gefällt mir, weil es sich so ähnlich wie C&C 1 anhört, das war auch sehr ausgeglichen – ganz im Gegensatz zu Alarmstufe Rot 1, wo es nur Tankrushes gab, und C&C 3, wo es nur darauf ankam, wer als erster Titans hat. Das war öde, die Spielle wurden dadurch zu kurz.

#### die Seiten bei Alarmstufe Rot 2 auszubalancieren?

Prochnow: Ja Die Alliierten eher mobil und recht defensiv orientiert und dagegen die Sowjets, die auf geballte Offensive setzen – das gefällt mir. Im Grunde ist es desselbe wie in C&C 3, nur umgekehrt. Ich denke auch schon aufgrund der C&C-Geschichte, dass Alermstufe Rot 2 gut ausbelanciert wird, schließlich waren es die vorherigen Spiele dieser Serie ja auch. An dieser Stelle muss übnigens auch einmal gesagt werden, dass weder NOD noch GDI in C&C 3 über- bzw. unterlegen sind. Ein guter Spieler kann mit jeder Seite gewinnen!

Am Anfang erwißhnten wir, dass Prochnow tatsächlich Beweise für seinen ersten Platz und für sognennter "Pusher" het: Auf der Neft-CD befinder sich die Datei "playerstatsmurk. htm", die zeigt, dass der Spieler "murk006" immer wieder gegen die gleichen Spieler gewann. Eine Detailkontrolle bei WWO ergab, dass die Spiele jeweils drei bis fünf Minuten dauerten. Als Beweis für seinen ersten Platz hat Prochnow uns einen Screenshot der Rangliste machen lassen (scrshot1. jpg auf der Heft-CD), auf dem er allerdings nur auf Platz 2 steht – die Datei zu murk006 spricht Bände!



Die sowjetischen V3 greifen den Bauernhof an. Ihr Nachteil ist ihre extrem niedrige Schussfrequenz, die jedoch durch eine große Reichweite weitgehend kompensiert werden kann.



Ich bin euf die Ergebnisse des Turmers von BroodWer de und dem Game Channel Pro (www.gcpro.de) gespannt. Erneut haben deutsche Spieler die Moglichkeit, nach Korea zu fliegen und einiges an Geld mit Stercraft zu gewinnen.

#### Starcraft für Trekkies

Diese neue Conversion im Star-Trek-Universum verändert Sounds, Musik, Texturen, Einheiten, Missionen und einiges mehr. Sie verschiebt Starcraft in die Star-Trek-Welt und ist nun von vielen Fans der Serie heiß begehrt.

#### Die Story

Nach einem Jahr Krieg gegen das Klingonische Imperium scheint Frieden in Aussicht zu sein. Doch schnell taucht ein neuer Feind auf der Bildfläche auf: Die Borg, Sie halten Kurs auf die Erde und wollen einen neuen Versuch starten, die Föderation zu assimilieren. Auf der anderen Seite des Raums der Föderation fällt die Dominion mit einer gigantischen Flotte in den Alpha-Quadranten ein. Nachdem sich das Cardassianische Reich der Dominion angeschlossen hat, entbrennt der größte Krieg aller

## **Starcraft**



Zeiten. Aber auch für die Dominion wird es keine Ruhe geben: Sobald die Borg die Föderation assimiliert haben, wird sie das nachste Ziel der Borg sein.

#### Die Grafik

Die Schiffe sind grafisch hochwertig und in etwa auf Starcraft-Niveau. Die Gebaude sehen bisher leider noch nicht sonderlich gut aus, stören jedoch auch nicht das Gesamtbild. Nach Angaben des Teams existieren keine Gebaude-Vorlagen aus den Star-Trek-Serien, während es genug Vorlagen für Schiffe gibt. An den Screenshots erkennt man die Qualität der Texturen.

#### Die Einheiten

Star Trek Dominion War enthält alle neuen Schiffe der Serien, momentan sind uber 40 verschiedene eingebunden. Neben den aktuellen Modellen der drei spielbaren Mächte gibt es noch ein paar besondere Schiffe wie die USS Voyager oder die USS Prometeus, außerdem wird es in bestimmten Missionen möglich sein, sich mit anderen Rassen (Klingonen, Romulaner, Bajoraner ...) zu verbunden und dann deren Luft- und Boden-Einheiten zu verwenden. Neben den Luft-Einheiten gibt es auch viele Offiziere und Soldaten auf dem Schlachtfeld. Natürlich sind diese mit speziellen Möglichkeiten wie beispielsweise Heilung oder Tarnung ausgerustet.

#### Drei Kampagnen

Die Total Conversion befindet sich noch in der Entwicklung. Der Großteil der Einheiten ist zwar fertig, aber es wird noch etwas dauern, die neuen Zwischensequenzen zu kreieren. Neben den Einheiten soll es drei komplett neue Kampagnen geben, die noch nicht vollendet sind. Ob es eine deutsche Version geben wird, ergibt sich aus einer Umfrage auf unserer Homepage <a href="http://dominion.trekgames.de">http://dominion.trekgames.de</a> und <a href="http://dominion.campaign">http://dominion.campaign</a> creations.com (Englisch).

#### Starcraft-Maps bei broodwande

Die Map Sektion von Broodwar de umfasst über 1 000 Karten, die von Spielern und Fans von Starcraft erstellt wurden. Sie ist damit mit Abstand die grüßte Datenbank in Deutschland und eine der grüßten in Europa Ins Leiben gerufen wurde die Map-Sektion im Juni 1999 von bRAinBug und bestand längere Zeit aus StarHealer, -el porco- und MaglkuslGdLi. Becht bald wurde die bis heute beliebte Tradition geboren, freitags die beste Karte der Woche zur "Map of the Week" zu kuren und sie besonders vorzustellen. Da Blizzard seine MOTW ebenfalls freitags veröffent-licht, stellte sich seitdem jedes Wochenende die spannende Frage, welche die bessere Karte der Woche ist, und die Karten von Broodwar de mussten sich in dieser Beziehung noch nie verstecken. Inzwischen gibt es in der Map-Sektion über 50 MOTIWs. Punktlich zum Jahreswechsel

1999/2000 veroffentlichte das Team die 500 Karte und als hätze das die Wirkung einer Initialzundung gehabt verstärkte sich im Januar das Map Team um einige Tester Im Frühjahr 2000 kundigte StarHealer seinen Rücktritt an und Ice wurde zum neuen Leiter der Map-Sektion (DACIStarHealer steht dem Map-Team weiter mit Rat und Tat zur Seite, bastelt aber in erster Linie an der Wannaft 3-Seite www.wagcraft.de im Mai konnte die 750 Karte gefeiert werden. Ebenfalls im Mai löste [Forl-el porcole als Map-Chef ab. Am 18. August karn Karte Nummer 1 000 hinzu. In den 16 Monaten ihres Bestehens erlebte die Map-Sektion rund 18 Tester; in ihrer Datenbank befinden sich Karten aller Art. Mehrspieler-Karten, Solo-Missionen, Szenarien und Kampegnen



#### Starcraft-Karte

Blizzard Map of the Week End of the Line

#### Starcraft-Karte

Blizzard Map of the Week Egg Madness EggMadness exe

#### Starcraft-Karte

Die BroodWar de-Karte des Monats Millenium 1000 exe





Star Trek Dominion War: Zu erkennen sind eine Fahrik und verschiedene Schiffe aus dem Star-Trek-Universum.







Kartenname: Millenium Kartenautor: (DAC)Star-

Healer Versionstyp: StarCraft/Öd-

land-Terrain

Kartengrösse: 192x128 Map-Settings: ja Spieleranzahl: 4 Spieler Bewertung: 10 von 10

Eine sehr durchdachte Vier-Spieler-Karte präsentiert uns StarHealer als Milennium-Map. Der einzige Landzugang zum Startplateau ist über eine Brucke gut kontrollierbar. Aber Vorsicht, von oben droht auch Gefahr in Form eines guten Drops, beispielsweise auf das kleine Plateau direkt hinter dem Mineralfeld. Für die erste Expansion muss man schon einen guten Weg zurücklegen oder man schnappt sich sofort die Expansionsinsel direkt im eigenen Hinterland.

Die Karte eignet sich auch sehr für 2 vs. 2, Ost gegen West. Hier mussen sich die beiden Spieler über die Besetzung der zwischen ihnen liegenden Expansion einigen. Die Kontrolle der beiden Zentral-Plateaus

#### SC Masters 2000 Saison II

Traumnote 10 verdient, Ge-

testet von Magikus[GdL].

Die zweite Saison des Starcraft Masters 2000 in Korea, organisiert von KBK und offiziell von Blizzard unterstützt, hat jungst begonnen. Wieder werden die besten Spieler der Welt nach Korea eingeladen und konnen einiges an Preisen gewinnen. Infos gibt's unter www.thecommandcenter.com und www.blizzard.com/press/ 000725.shtml

#### \$1 400 000 Starcraft Team

In Korea, dem Vorzeigeland für professionelles Spielen, stellen momentan die unterschiedlichsten Firmen aus Marketing-Gründen professionelle StarCraft-Teams zusammen, für die zum Teil enorme Summen investiert werden. So gab SK Telecom, der größte Mobilfunk-Konzern Koreas, jüngst bekannt, dass sie ein eigenes "Pro-Gaming Team" ins Leben rufen wollen. Das Budget für dieses Projekt beträgt unglaubliche 1,4 Millionen Dollar, Dies ist kein Einzelfall, kurze Zeit



Einige eingeschneite Wasser-Einheiten auf dem Weg zum Gegner. Das Bild gehört zur WaterStarCraft-Conversion.

vorher gab auch Samsung bekannt, mit einer Investition von 700.000 Dollar ein eigenes Team ins Leben zu rufen. Eine ähnliche Entwicklung, wenn auch kurzfristig nicht in diesem Umfang, ist nach Meinung vieler Szenekenner auch in Deutschland zu erwarten. wo bereits große Konzerne Professional-Gaming-Projekte wie beispielsweise den Game Channel Pro starten (www. gcpro.de).

#### **World Cyber Games**

Ende August begann das große Battle-Top-Vorauswahl-Turnier, das von BroodWar.de (www.broodwar.de) und dem GC-Pro (www.gcpro.de) organisiert wurde. Bei diesem Turnier ging es darum, die vier besten deutschen BroodWar-Spieler zu ermitteln, die nach Korea fahren, um dort an der Gaming-Weltmeisterschaft World Cyber

Games (www.worldcybergames. org) teilzunehmen. Beim Turnier starteten die besten 64 deutschen Spieler. Von diesen haben sich wiederum die acht Besten für die Finals in Hamburg qualifiziert, die am 9. September live ausgetragen wurden. Die koreanische Gamina-Firma Battle Top organisierte das gesamte Turnier, die aus vielen Ländern - darunter auch Kanada. China und die USA - jeweils die besten Spieler suchte, um sie dann kostenlos nach Korea fahren und dort gegeneinander antreten zu lassen. Insgesamt gab es ein Preisgeld von 200.000 Dollar zu gewinnen, um das auch deutsche Spieler kämpften. In der nüchsten Ausgabe werden wir Sie detailliert über Ergebnisse und Gewinner informieren. Die acht Finalteilnehmer sind [DEF]Korn, [DEF]Kosh, [DEF]Fisheye, [DEF]RoOKiE, SiDe~Ver., [PL]Kalaschni, Mikesch und JackTheSheep.

#### Steckbrief von WEFIFishey

Nickname HellTheSheen Name: Erik Christianser Geburtsdatum: 27 8 1983 Webnert: Preetz

Beruf: Hobbys: Starcraft, Musik hören

Lieblingsrasse: Am liebsten Terraner, am besten Zerg Lieblingskarte: Dire Straits

Bester Spieler: **IDEFIKosh** 

Bisherige Erfolge: Battle Top Turnier Top 8 Mitolied des Nationalteams FirstBlood Top 16





Hans-Peter Brill ist in der Age of Empires-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen AoE-Ligen beteiligt

Die Geduld der Spieler wird nicht zu sehr heansprucht: Weit vor dem zugesagten Termin ist die Erweiterung zu Age of Kings erschienen.

#### Boomen in Age of Kings

Die Schwerpunkte der letzten Ausgaben waren der solide Aufbau der Ökonomie und der frühe Angriff. Das extreme Boomen ist der gegenteilige strategische Ansatz. Diese Strategie wird beim 3 vs. 3 oft vom Mittelspieler praktiziert, erfreut sich aber auch auf Teaminseln großer Beliebtheit. Die englischsprachige Age of Kings-Website Mrfixit-Online (www.mrfixitonline.com) hatte diesbezüglich einen Wettbewerb ausgeschrieben und es ist erstaunlich, in welch kurzer Zeit eine enorme Ökonomie erreicht werden kann. Sieger des Wettbewerbes war der Niederländer Joint\_Rider. In nur 22:45 Minuten produzierte er 200 Dorfbewohner. Eine gewaltige



Perfektes Mikromanagement

Aufgezeichnetes Spiel von Joint\_ Rider (siehe Text)

Age of Kings-Szenarien

Szenarien von unserem Leser Friedrich Weinmann Weinmanns Werkelexe

#### Spieler-Personlichkeiten

Alexander alias AoEGod ist ein Ager der ersten Stunde und der Online-Community bereits aus den Anfängen von Age of Empires / bekannt, Ob als Spitzenreiter der 3DAction Liga, als mehrfacher Finalist des Age of Kings-Masters, als Finalteilnehmer beim Age of Kings-Treffen in Huntlosen oder als Sieger des Age of Kings-Turniers in Frankfurt: Immer war AoEGoD ein beeindruckender Spieler AoEGoD spielt auch international erfolg-

reich, beispielsweise in der Mrfixit A League und mit mehreren Accounts in der Microsoft Gaming Zone, vor allem als SKY\_AoEGoD mit 2015 Punkten Eine seiner Hauptstrategien ist der Fast-Castle-Angriff mit Chinesen, wohei er spätestens nach 14 Minuten in der Ritterzeit ist und dann mit Mönchen und Rittern angreift. Seine zweite Spezialität ist der Galeeren-Rush, bei dem er in zwölf Minuten mit drei Galeeren die gegnerischen Fischerboote beschießt.

## **Age of Empires 2**





Leistung, nur möglich durch sein beeindruckendes Mikromanagement! Das Spiel ist auf der beigefügten CD gespeichert und Sie können bei der Analyse viele der kleinen, aber wertvollen Kniffe lernen: Früh ein zweites Holzfällerlager bauen, um die Wegezeiten der Holzfäller zu optimieren, zu Beginn viel Holz sammeln und so sehr früh Fischerboote bauen, Anlocken der Wildschweine mit dem Späher und in der Ritterzeit

dann das massive Boomen mit sechs Dorfzentren!

Die interessante Zeitschiene dieses Spiels:

10:11: Mit 27 Dorfbewohnern und 9 Fischerbooten die Feudalzeit entwickeln

12:11: Erreichen der Feudalzeit mit inzwischen 14 Fischerbooten

13:01: Mit 29 Dorfbewohnern und 17 Fischerbooten die Ritterzeit entwickeln 15:41: Erreichen der Ritterzeit

mit 54 Einheiten Nach über 20 Minuten versenkt loint Rider alle seine Fischerboote und verfügt schließlich in sechs Dorfzentren über 200 Dorfbewohner nach nur 22:45 Minuten!



Nach rekordverdächtigen 16 Minuten schießen beim Spielerprofi Joint Rider bereits uberall Dorfzentren aus der Erde.

## **Die Sims**



Ob die Dame Gleichgewichtsstorungen hat oder tatsachlich eine Begegnung mit der dritten Art, steht wohl in den Sternen.



Manche mögen es modern nennen, manche einfach nur abstrakt. Wie Sie Ihr Wohnzimmer möblieren, bleibt ihnen überlassen.

#### Blueprint

Und es geht weiter mit der Rätselraterei über Blueprint: Eigentlich sollte das Programm zum Erstellen von neuen Objekten für Die Sims schon längst in der neuen Version Beta 3 mit Exportfunktion erhältlich sein, doch auch zu dieser Ausgabe des Die Sims-Spielerforums hat es der Leiter dieses Projektes, Bil Simser, wieder nicht geschafft, die neue Version zu veröffentlichen. So

geht es leider schon seit etwa zwei Monaten, aber wenn die neue Version von Blueprint irgendwann doch zum Download bzw. auf der PC-Action-CD bereitsteht, dann können sich alle Die Sims-Fans schon mal auf eine Flut von mehr oder weniger guten Objekten gefasst machen. Viele Fans sind aber inzwischen schon der Meinung, dass es nie eine Beta 3 geben wird, und dass das Projekt Blueprint sowieso nur ein Fake ist - der Name des Programmierers Simser unterstützt zwar diese Annahme, doch wir sind immer noch der Meinung, dass Blueprint demnächst erscheinen wird.

#### Zusatz-CD?

In letzter Zeit kursieren in der deutschen Sims-Szene Gerüchte darüber, dass es demnächst ein inoffizielles Add-On einer Österreicher Firma geben wird, das rund 1.000 Skins, 500 neue Möbelstücke, sowie neue Texturen bietet. Daneben soll diese Zusatz-CD Verbesserungen und Erweiterungen am Spiel bieten. Nachdem naturlich viele Fans versucht hatten, Genaueres über diese Firma und ihr ehraeiziges Projekt herauszufinden. stellte sich heraus, dass dies nicht sonderlich leicht war. So konnte man zwar auf einigen deutschen Seiten immer wieder exklusive Informationen und sogar Interviews entdecken, doch Mitarbeiter des SimPlanet hatten Markus Berger versorgt Sie jeden Monat mit wissenswernat nit wissenswerten Infos, wichtigen Tools und Neuigkeiten uber *Die Sims*.

> Maricus Berger 16 Jahre, Schüler aus Rastock Fragen/Arith/Feedback bilte an

"Es ist Zeit fur meinen Abschied: Aus privaten Grunden (Austauschjahr in den USA) wird dieses Spielerforum des letzte von mir und dem Team des SimPlanet sein. Weiterhin viel Spaß beim 'simmen'!"

es bis dato nicht geschafft, mit dem Programmiererteam direkt in Kontakt zu treten, so dass sich die Frage stellt, ob es dieses Programmiererteam wirklich gibt, beziehungsweise warum es so schwierig ist, es zu erreichen.

#### Erlaubnis entzogen

Nachdem im Forum vom SimPlanet (www.sim-planet.de/ forum.shtml) auch darüber diskutiert wurde und sogar von Maxis beziehungsweise Electronic Arts Stellung bezogen wurde, hat sich die Firma der inoffiziellen Zusatz-CD auch geäußert, und klaraestellt, dass ihnen durch den Hersteller beziehungsweise Publisher von Die Sims die Genehmigung zum Erstellen eines inoffiziellen Add-Ons entzogen wurde. Nach diesem ganzen Durcheinander von offiziellen Informationen, gefakten E-Mails und Vermutungen wird es nach dem jetzigen Stand der Dinge also keine solche Zusatz-CD geben.





#### Neues aus dem Hause Ascaron

Auch in diesem Monat konnten wir Marketing Director Bernd Almstedt wieder interessante Neuigkeiten aus dem Hause Ascaron entlocken. Für Anstoss 3 sind zwei weitere Patches in Planung. Seit wenigen Tagen ist der Patch 1.3 für den 3-D Bereich erhältlich. Dieser beinhaltet eine Verbesserung der Match-Engine und enthält sogar schon einige Features, die für das Add-On Verlängerung geplant waren, wie z. B. der Anstoss 3-Sound-Mixer und eine Trainerkamera, die eine komplett neue Spielatmosphäre schaffen soll. Dem Patch 1.30 soll ein weiterer folgen, der sich um den Management-Teil drehen wird.

Dies wird aller Vorrausicht nach der letzte Patch für Anstoss 3 sein, denn die Jungs von Ascaron wollen nach diesem Update "ein Niveau erreicht haben, auf das wir bis Ende nächsten Jahres stolz sein können", so Bernd Almstedt. Den aktuellen Patch finden Sie auf unserer Cover-CD.

Anfang Dezember wird Ascaron das lang erwartete Add-On Anstoss 3 Verlängerung auf den Markt bringen. Verantwortlich sind Anstoss Action-Konzeptautor Guido Eickmeyer und Anstoss 4-Konzeptautor und Gerald-Köhler-Nachfolger Heiko Köhler, der nun seine ersten Ideen in Verlängerung einfließen lassen wird. Das Konzept steht bereits und Bernd Almstedt lobte besonders die vielen Anstoss 3-Spieler, die "uns mit einer Unmenge von Kommentaren und Anregungen versehen haben, die uns auch einen großen Schritt nach vorne gebracht haben." Als eine Art dritter

Konzeptautor spielen die Fans eine wichtige Rolle bei der Entwicklung der Anstoss-Publikationen. Auf der neugestalteten Ascaron-Homepage gehen die Verantwortlichen in einem großen Forensystem auf Vorschläge, Lob und Kritik ein.

Im Februar des Jahres 2001 werden die internationa-

#### Screenshot des Monats

Vor zwei Ausgaben wurde es schon angekündigt, ab dem 1. Oktober startet sie nun, die neue Aktion im Fotoalbum Die Wahl zum Screenshot des Monats. Fünf Tage von Ende eines jeden Monats wird die Wahl gestartet und läuft fünf Tage, danach steht der Sieger fest. Alle Screenshots des Monats sind automatisch auch bei der Wahl zum Screenshot des Jahres dabei. Ob alle in einem Monat eingesandten Screenshots an der Wahl teilnehmen oder ob wir eine Vorauswahl treffen, werden wir noch entscheiden Näheres können Sie auf unserer Seite im Fotoalbum erfahren Eventuell gibt es jeden Manat eine Spezial-Wahl, zum Beispiel das schönste Stadion, das lustigste Ereignis etc



Erst im März nächsten Jahres werden Sie selbst zum Gamepad greifen durfen und mit Anstoss Action auf Torejagd gehen.



Aktuelle Infos direkt von den Anstoss3-Entwicklern finden Sie auf der neu gestalteten Homepage von Ascaron im Forum.



erster Linie die Grafikdarstellung

hei der 3D-Engine

a3 patch130.exe

len Versionen des Fußballmanagers erscheinen. Die verschiedenen Titel stehen noch nicht fest, jedoch - wie bereits berichtet - möchte man den Namen On the ball nicht weiter verwenden. In der englischen Version wird ganz gezielt auf in England ungeliebte Features verzichtet. So werden zum Beispiel das Doping oder illegale Aktivitäten herausgenommen sowie der Spieleinstieg und das Bedienungsinterface stark vereinfacht. Zusätzlich wird es noch viele kleine Detailan-

derungen geben, die den Rah-

men dieses Artikels sprengen

wurden.

Anstoss Action erscheint im März 2001. Neuigkeiten von diesem Spiel gibt es im Moment kaum. Dafür können wir allerdings mit ersten Informationen zu Anstoss 4 aufwarten. Es gibt zum ersten Mal in der Geschichte der Anstoss-Serie eine komplette Umgestaltung. Das Spiel wird komplett neu programmiert und keine schlichte Verbesserung von Anstoss 3. Als Grund für das Redesign nannte Bernd Almstedt die "Neuausrichtung auf

die wirklich fußballspezifischen Themen wie Teamführung, Training und Taktik, was einen kompletten Neuaufbau erfordert." Alle Grundlagen müssen neu programmiert werden. Auch die Benutzeroberfläche soll einfacher zu bedienen und durchschaubarer

Wer sich für andere Ascaron-Produkte interessiert, wird im November Grund zum Jubeln haben, denn Der Patrizier bekommt eine Fortsetzung. Die Gütersloher Spieleschmiede arbeitet bereits fieberhaft an Teil 2 und hat bereits weitere Infos für die ECTS versprochen. Konsequenzen für die Anstoss-Serie hat dies nicht. Der Hersteller arbeitet derzeit mit vier Teams parallel an unterschiedlichen Projekten. Lediglich die Arbeiten innerhalb der Anstoss-Familie haben zurzeit noch Auswirkungen, wie zum Beispiel die am Anstoss 3-Patch, die die Gestaltung von Anstoss Action etwas gebremst haben. Um das Team weiter zu vergroßern, hat Ascaron auf der eigenen Homepage www. ascaron.com bereits einige Stellenanzeigen aufgegeben. Schauen Sie doch mal dort vorhei!

#### Fußball Aktuell

Da Anstoss 3 ein Fußball-Manager ist, waren wir der Meinung, dass wir uns auch



Ein nettes Tool von A3-Verlangerung ist der Soundmixer, mit dem Sie eigene Musiktitel ins Spiel integrieren können.

mit dem aktuellen Fußball-Geschehen beschäftigen sollten. Deshalb haben wir dort die Rubrik "Taktik der Woche" ins Leben gerufen. Hier wird nach jedem Spieltag der 1. Fußball-Bundesliga die beste Taktik gekürt. Die Besucher haben die Möglichkeit, etwa fünf Tage (bei englischen Wochen kürzer) lang ihre Stimme abzugeben. Wenn der Sieger feststeht, bieten wir die Taktik bei "Formationen" in unserer Tipps-&-Tricks-Rubrik zum Download an.

Des Weiteren haben wir als kleine Abwechslung die Rubrik "Live aus dem Fanblock" im Angebot. Hier berichten Fans von ihren Stadionbesuchen, großtenteils von Heimspielen, aber auch teilweise von Fahrten zu Auswärtsspielen. Für jeden Verein gibt es einen festen "Berichterstatter", und noch sind nicht alle Vereine vergeben. Schauen Sie doch mal vorbei. vielleicht ist Ihr Verein noch frei? Auch an Umfragen zu aktuellen Geschehnissen in der Welt des Fußballs haben wir gedacht.

#### Tipps & Tricks - Formationen

An dieser Stelle werden wir demnächst über Formationen und Trainingspläne berichten, die auf unserer Seite zum Download bereitstellen Den Anfang machte die 3-4-3-Formation von Sebastien Müller

Beschreibung: Diese Formation ist aus der normalem 3-4-3-Formation entstanden und sehr effizient. Die Kernpunkte sind, dass der defensive Mitteilfeldspieler und die beiden Innenverteidiger zur Absicherung etwas nach hinten gezogen sind. Außerdem sind die beiden äußeren Mittelfeldspieler fast direkt an der Außenknie (auf Eigenschaften Schnelligkeit/Flanken achten – Täktik: Versuchen Sie's met hohen Flanken) postiert. Auch die beiden Außenstürmer sind unmittelbar in den obersten Ecken des Spielfeldes aufgestellt (abenfalls auf Schnelligkeit/Flanken achten) Eine kleine alternative Varsinte zu dieser Aufstellung stellt die Möglichkeit der, den offensiven Mittelfeld-Spieler auch ein Stuck zurückzuziehen, so dass seine Position als Spielmacher angegeben wird.



Falls Sie auch eine Formation erstellt haben, mit der Sie große Erfolge gefeiert haben, oder die Sie einfach nur für erwähnenswert halten, dann mailen Sie sie an Funky@fancorner.de.



"Auf der ECTS in London und beim Betatest werde ich für euch auf Infojegd gehen!"

#### Siedler-4-Betatest verschoben

Die Fans wird's ärgern: "Technische Probleme im Zusammenhang mit der Lobby-Software führen derzeit zu Storungen beim Online-Betatest von Battle Isle – Der Andosia Konflikt. Blue Byte verschiebt daher

#### Die 53-Weltranglisten

Die BB-1vs1-Liga und die BB-Clan-Liga sind unter <u>www.siedler3 de</u> abrufbar Zu den beiden vom SOC organisierten Ligen LongPlay und Wirtschaftsliga findet ihr nähere Infos unter <u>www.s3club.de</u>

#### SOC-LP-LIGA-TBP10

In der SOC-LP-Liga sind alle Mitglieder des SOC (Info www. <u>SSclub.de</u>) spielberechtigt. In der LP-Liga gilt eine Punkteuntergrenze von 5 000 Punkten, was einen Rush unmoglich macht

Piatz	Spielername	Punkte
1	CINDY	117
2	FLANDERS	109
3	AURUM	103
4	COERBCHEN	100
4	BAAL	100
5	SHADOW	99
7	TORSTEN M	98
В	SULTAN	96
9	GAMBLER	95
10	TINKA	94

#### SOC-Wirtschafts-Liga-TOP10

In der SDC-Wirtschafts-Liga sind alle Mitglieder des SDC (Info www.sGolub de) spielberechtigt. In der Wirtschafts-Liga gilt keine Punkteuntergrenze. Die Siegbedingungen werden vor jedem Spiel von den Wettkämpfern festgelegt.

Platz	Spielername	Punkte
1	Shadow	106
2	Cindy	100
3	Max-S	94
4	TINI	92
5	Miraculix	78
5	Iranmike	71
7	Siedleria2	61
8	James Bond	56
9	Flanders	50
10	Splash	44

## Die Siedler 3



den Beginn des Online-Betatests von Die Siedler IV, bis eine stabilere Version der Lobby-Software vorliegt. Unser Entwicklungsteam arbeitet derzeit rund um die Uhr, um die Störungen zu beheben und das Testing von Die Siedler IV so schnell wie möglich aufzunehmen. Wir bitten alle unsere Tester um Verständnis für diese Maßnahme.", so die offizielle Stellungnahme von Blue Byte. Bis zur nächsten Ausgabe werden die Probleme aber höchstwahrscheinlich behoben sein, versicherte ein Blue-Byte-Sprecher. Dann werden wir Sie mit den ersten Erfahrungsberichten des vierten Teils versorgen.

#### Die Story

Es ist ruhiger geworden in Die Siedler 4 und damit im Himmelreich der Götter. Die drei streitsüchtigen Gottheiten aus dem dritten Teil dürfen nun das Universum neu anstreichen. Die restliche Götterclique lässt es sich derweil gut gehen und feiert die Feste, wie sie fallen. Nur eine Gottgestalt ist alles andere als einverstanden, der bitterböse Morbus. Dieser rebelliert prompt gegen den Göttervater höchstpersönlich. Diesem ist das natürlich gar nicht recht, was ihn veranlasst, Morbus per Fußtritt aus dem Götterhimmel zu befordern. Als dieser erwacht, findet er sich auf einer grünen Wiese auf Mutter Erde wieder. Morbus, von Natur aus nicht grade der freundliche Grüne-Wiesen-weite-Täler-Typ, mag die Pracht, die sich ihm hier bietet, nur einfach nicht schätzen. Er entschließt sich, die Erde fortan in eine öde, dunkle Landschaft zu verwandeln. Da er jedoch sehr faul ist und sich auch seine gottgegebenen Hände nicht selber schmutzig machen will, gründet der Abtrünnige auf der Erde ein neues Völkchen: Das dunkle Volk, Dieses benutzt er fortan für seine egoistischen Zwecke. Er will die Erde so gestalten, wie es ihm gefällt. Zu seinem Leidwesen muss er jedoch feststellen, dass auf dem Erdball noch ein paar andere Götter umherschleichen. Deren Untertanen, die Maya, Römer und Wikinger, lieben ihre saftigen Wiesen und schönen Auen. Um sein Ziel zu verwirklichen, muss Morbus erst einmal diese umtriebigen Völker aus "seinem" neuen Reich vertreiben. Und genau hier fängt das Spielgeschehen an...



Das Mayadorf wird von drei mittleren Türmen beschützt.

# Montreal! Nonte Carlo! Montreal! Nonte Carlo! Montreal!

Ob im Fernsehen oder am Computer: Mit dem Sonderheft "Formel 1" von PC Games, Play Zone und N-Zone haben Sie die Pole-Position.

#### Egal, wo Ihr Rennen läuft!

- Aktuelle Tests und Berichte zu Formel 1-Spielen,
  Rennsimulationen, Rennspielen sowie MotorradRennspielen für PC, PlayStation und H64
- 🐆 Einkaufsführer im Hard- und Software-Bereich
- Interviews mit Febrern und Spieleentwicklern
- Terminkalender zur Formel-1-Saison 2000
- Geschichte der Formel 1
- Fahr-Tipps und -Tricks
- ~ CD mit Vollversion "Racing Simulation 1"
- Ab sofort om Kiosk



# Neustart

Auch nach dem Kauf kümmern sich manche Software-Hersteller um ihre Kunden und stellen Levels, Editoren sowie Sound- und Grafikverbesserungen kostenios zur Verfügung. In der Rubrik "Neustart" erfahren Sie, welche Spiele Sie wieder herauskramen können.



Durch die KI-Verbesserungen geht der Computergegner strategisch geschickter vor und stellt eine größere Herausforderung dar.

#### Ausbalanciert

Dark Reign 2 Fit fürs Gefecht

Mit der Version 1.10 behebt Activision nicht nur einige kleinere Bugs, sondern verbessert auch den Einzel- und Mehrspielermodus in mehrfacher Hinsicht: Activision hat das Balancing der Einheiten und Gebäude modifiziert und z. B. die zu hohe Schussweite der Schiffe verringert. Die Gegner-KI wurde komplett überarbeitet, so dass der Computer nun strategisch kluger vorgeht und seine Ressourcen in den meisten Fällen intelligenter einsetzt. Machen Sie sich auf Luftangriffe und Attacken von See gefasst. Im Mehrspielermodus verhindern einige neue Vorkehrungen, dass sich Spieler unfairer Mittel bedienen und nur durch Cheats gewinnen. Einen sicheren Schutz vor Cheatern wird es zwar nie geben, aber so wird es den Spielverderbern wenigstens schwer gemacht. So überprüft das Spiel nun unter anderem vor dem Start einer Partie, ob alle Teilnehmer über eine identische Version verfügen. Zudem vereinfacht Activision die Steuerung durch neue Tastaturkürzel geringfúgig.



/// Mit der Version 1.10 für KISS Psycho Circus (auf der Cover-CD) werden sechs zusätzliche Mehrspielerkarten integriert, etliche Bugs beseitigt und da Balancing der Waffen und Rüstungen überarbeitet. Trotzdem fehlen immer noch sechs zusätzliche Mehrspielerkarten integriert, etliche Bugs beseitigt und das well Mehrspielermodi, die eigentlich schon in der Verkaufsversion enthalten sein sollten. Hierbei handelt es sich um einen Beta-Patch, mit der endgültige version können Sie in ein paar Wochen rechnen. Info: www.kisspaychocircus.co sein sollten. Hierbei handelt es sich um einen Beta-Patch, mit der endgültigen Version können Sie in ein paar Wochen rechnen. Info: www.kisspsychocurcus.

W Ravensburger veröffentlicht die Version 1.59 für Catan – Die erste insel (auf der Cover-CD). Damit stehen neue Kartenvarianten für die nun auch mehrspielerfähigen "Variablen Spiele" zur Auswahl. Gleichzeitig verringert das Update die übertragenen Datenmengen und erhöht so die Stabilität über das Internet. Zudem existiert nun eine Highscore-Liste für Multiplayer-Spiele. Info: www.ravensburger.de/interactive ///



In Nox Quest sind die Karten zufällig aneinander gereiht, nach einer Schneelandschaft kann ein Lava-Level kommen.

#### **Hinein ins Abenteuer**

Nox Kooperativer Mehrspielermodus

Besser spat als nie: Bereits seit über einem halben Jahr ist der ernst zu nehmende Diabla 2-Konkurrent erhältlich. Seit Anfang August bietet Westwood per Download den kooperativen Mehrspielermodus an und bügelt so nachtraglich das größte Manko aus. Bis zu sechs Spieler können von nun an über Westwood Online gemeinsam Hecubahs Schergen jagen, zufällig verstreute magische Gegenstände finden und in der neuen Rangliste aufsteigen. Allerdings gewinnen die Helden genauso wie in den bisherigen Mehrspielermodi keine Erfahrung, sondern beginnen schon alle auf der Maximalstufe 10. Die Karten für die Abenteuer werden vom Server zufällig aneinander gefügt und mit Monstern besiedelt. Um eine optimale Herausforderung für die Spieler zu bieten, passt sich der Schwierigkeitsgrad flexibel an die Starke der Heldengruppe an. Installieren Sie in jedem Fall vor dem Nox Quest-Add-On die Version 1.20.





Je mehr Karten die Heldengruppe bereits in Folge durchgespielt hat, desto stärkere Monster treten auf.

## Das offizielle Erweiterungspaket zum Kultspiel des Jahres "Die Sims" ist da!





Vibrierendes Herzbett:

Laß' Deine Sims "im Bett spielen"!



#### Mittelalterliche Burg:

Die vollkommene Umgebung für einen verrückten Wissenschaftler!





#### Großer Musiker oder Geisterbeschwörer:

Die Zukunft Deines Sim liegt in Deiner Hand!



Unzählige neue Möglichkeiten für Gameplay und Gestaltung machen das Leben Deiner Sims noch interessanter!





Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

To	p 10		Leserchar	ts
1	<b>•</b>		Diablo 2 Havas Interactive	20,2%
2	•	3 3	Half-Life (deutsch) Havas Interactive	10,1%
3	<b>A</b>	THREE	Indiziertes Spiel Activision	7,9%
4	<b>A</b>		Deus Ex Eidos	5,7%
5	▼		Age of Empires 2 Microsoft	5,6%
6	•		Unreal Tournament GT Interactive	5,5%
7	•	Ineital'	Indiziertes Spiel Activision	5,4%
8	<b>A</b>		Vampire: Die Maskerade Activision	4,5%
9	▼		Die Sims Electronic Arts	3,4%
10	<b>A</b>		Anstoss 3 Ascaron	3,2%

Top	10		Most	Wanted
Rang	Trend	Vermonat	Titel	Anteil
1	è	1	Elack & Write	20,7%
2	2	2	НаТо	9,2%
3	A	4	Star Trek: Voyager: Elite Force	7,0%
4	A	5	Half-Life: Team Fortress 2	6,9%
5	A	neu	Duke Nukem 4ever	6,8%
6	A	В	Escape from Monkey Island	5.8%
7	-	7	Max Payne	5,7%
-8	4	6	Sudden Strike	4,61
9	A	neu	Return to Castle Wolfenstein	3,5%
10	Þ	10	Baldur's Gate 2	3,4%

To	p	10	Deut	tschland
lang .	Grenit	Verman	Tittal .	Renutellur
1		2	Diablo 2	Havas Interactive
2	4	neur	Play the Games 3	Eidos
3	•	neu	KISS Psycho Circus	Take 2
4		neu	Heavy Metal F.A.K.K. <sup>3</sup>	(englisch) Take 2
5	Δ	neu	Sydney 2000	Eidos
6		neu	Infestation	Ubl Soft
7	•	1	Deus Ex	Fidos
8	4	neu	Starcraft	Havas Interactive
9	¥	7	Die Sims	Electronic Arts
10	¥	6	Vampire: Die Maskerad	le Activision
				Quelle: Theo Knanz Games

To	מו	10	Ens	ankreich
Rang		Vormenat		Nersteller
1		neu	Diablo 2	Havas Interactive
2		TIGUL	Vampire	Activision
3		neu	Motocross Madness 2	Microsoft
4		neu	Grand Prix 3	Ubi Soft
5		neu	Shogun Total War	Electronic Arts
6		2	Ground Control	Havas Interactive
7		1	Les Sims	Electronic Arts
8	•	8	Age of Empires 2	Microsoft
9	<b>A</b>	neu	Icewind Dale	Interplay
10	-	6	Indiziertes Spiel	Activision
				Quelle: Press Image

_		_		
	pp			England
Rang	Trend	Vormena	1 Titel	Kerareller
1	4	neu	Deus Ex	Eidos
2		neu	Grand Prix 3	Hasbro Interactive
3		2	The Sims	Electronic Arts
4		5	Championship Mana	iger 2000 Eidos
5	•	I	Diable 2	Havas Interactive
				Quelle, MCV tik

To	p	10		USA
Rang	Trend	Vormenat	Titel	Hersteller
1	•	1	Diablo 2	Havas Interactive
2	•	2	The Sins	Electronic Arts
3	▶	3	Rollercoaster Tycoom	Hasbro Int.
4	•	4	Who Wants to Be a Milliona	nine 2 Disney Int.
5	•	meta	Frogger	Hasbro Interactive
6	4	9	Sim City 3000 Unlimited	Electronic Arts
7		Men	Starcraft Battle Chest	Havas Interactive
8	•	8	Who Wants to Be a Million	wire Disney Int.
9		neu	Unreal Tournament	GT Interactive
10		7	RCT: Corksrew Follies	Hasbro Int
				Ouelle, Gameweek



	Action Aqua C&C Renegade Duke Nukem 4ever			
3	Aqua	Actionspiel	Massive Development	1 Quartal 200
ñ	C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	4 Quartal 2000 4 Quartal 2000
×	Duke Nukem 4ever	Ego-Shooter	3D-Reelms	4 Quartal 2000
Ģ	Freelancer	vveitraumsnabber	Digital Anvil Planet Moon Studios	1 Quartal 200°
2	Freelancer Gients Hallo I-War 2 Mafa	Actionspiel	Planet Moon Studios	November 2000 1 Guartal 200
5	Halo	Actionspiel	Hunnie Solltware	1 Guartal 200
3	I-War 2	Weltraumshooter	Particle Systems Illusion Softworks	1 Quartal 200
ñ	Mafa	Actionspiel	Illusion Softworks	Oktober 2000
ő	Max Payne	Actionspiel	Remedy Entertainment	Dezember 2000
3	MIRCHANGLE 4	Actionspiel	Microsoft	4. Quartal 2000
E.	Metal Gear Solid	Action Adventure	Konami	1 Quartal 200
٥	No One Lives Farever	Ego-Shooter	Monolith	4. Quartal 2000
F	Obi-Wan	Ego-Shooter	Lucas Arts	Dezember 2000
L	Oni	Action-Adventure	Bungle Software	Oktober 2000
	Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Gray Matter Interactive N	loch nicht, bekann
	Rune	Actionspiel	Human Head Studios	Oktober 2000 Oktober 2000
3	Sheep	Actionspiel	Mind's Eye	Oktober 2000
3	Star Trex DS9 - The Fallen	Ego-Shooter	Simon & Schuster	Oktober 2000
	The World Is Not Enough	Ego Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2000
	Inbes 2	Mehrspieler-Shooter	Dynamix	4. Quartal 2000
1	Jndying Jnreal 2	Ego-Shooter Ego-Shooter	DreamWorks Interactive Epic	4 Quartal 2000
3	K Com Alliance	Ego-Snooter	Epic	1 Guartal 200
1	A GUITI AMBRIGE	Ego Shooter	Microprose	November 2000
1	Menture			
4	Alone in the Dark 4	Action Adventure	Infogrames	November 2000
1	Amer can McGee's Alice	Act on-Adventure	Rogue Entertainment	4 Quartal 2000
1	Blair Witch Project 1 The Nacturne Chronicles	Action Adventure	Terminal Reality	Oktober 2000 2 Quartal 2000 4 Quartal 2000 4 Quartal 2000 November 2000
1	Buffy – The Vampire Slayer Dragonnders – Chronicles of Pern Dragons Leir 3D Scape From Monkey Island	Action-Adventure	Fox Interactive	2 Quartal 2001
I	Jregonriders - Chronicles of Pern	Action-Adventure Action-Adventure	Ubi Soft	4 Quartal 2008
1	Jragons Lair 3D	Action-Adventure	Blue Byte	4 Quartal 2000
1	scape From Monkey Island	Adventure	Lucas Arts	November 2000
	ovi Dead Hall to the King	Action-Adventure	Heavy Iron Studio Interplay	November 2000 März 2001
1	Ga lepn	Action-Adverture	Interplay	März 2001
1	Hitman Codename 47 Loose Cannon	Action-Adventure	tG Interactive	Dezember 2000 1 Quartal 2001
I	Loose Cannon	Action Adventure	tG Interactive Digital Anvil	1 Quartal 2001
- 1	Vivst 3	Adventure	Presto Studios	I Grantan Chr
J	anet der Affen	Action Adventure	Visiware Studios	4 Quartal 2000
J	Project Eden	Action-Adventure	Core Design	4. Quartal 2000
ľ	The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	4. Quartal 2000 4. Quartal 2000
	/IP	Action-Adventure	Kal sto Entertainment	4 Quartal 2000
J	Ronnspiel			
1	Bleifuss Offroad	Rennsmulation	Channel 42	September 2000 November 2000
į	Colin McRae Rally 2 0	Rennsimulation	Codemasters	November 2000
ì	1 Racing Championship	Renns mulation	Ubi Soft	4 Guartal 2000
1	1 Racing Championship 1 World Grand Prix 2000	Rennsimulation	Eutechnyx	4 Quartal 2000
- (	Sprkamprka	Rennspiel	Ripcord Games	4 Guartal 2000 4 Guartal 2000
į	Midtown Madness 2 Need For Speed Motor City	Rennspiel	Angel Studios	4. Quartal 2000
ì	Veed For Speed Motor City	Rennspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2000 4. Quartal 2000
	Rollenspiel			
1	Anachronox	Anllenspie!	ION Storm	4 Quartal 2000 1 Quartal 2001
1	Arcanum	Hollenspie!	Troka Games	1 Quartal 2001
8	Balduns Gate 2	Rollensp.et	Black Isle Studios	September 2000
- (	Dungeon Siege	Rollensp.el	Gas Powered Games	1 Quartal 2001
ĺ	der Scrolls Marrowind	Rollensp.et	Bethesda	1 Quartal 2001 4. Quartal 2000
Į	Evil Island	Rollensp.el	Missel	Oktober 2000
(	Bothic	Aollenspiet	Piranha Bytes	Dezember 2000
1	Veverwinter Nights Pool of Radiance 2	Rollenspiel	Piranha Bytes Black Isle Studios SSI/Stormfront Studios	Oktober 2000 Dezember 2000 März 2001 4 Quartal 2000 Juni 2001
9	Pool of Radiance 2	Hollenspiel	SSI/Stormfront Studios	4 Quartal 2000
0	Shadowbane	Rollenspiel	Wolfpack Studios	Juni 2001
1	Summoner	Rollenspiel	Volition	1 Quartal 2001
1	lechnomage	Hollensp el	Sunflowers	1 Quartal 2001 November 2000
ľ	Two Worlds	Rollenspiel Strategie	Metropolis	4. Quartal 2000
1	Jitima Online 2	Rollenspiel Strategie Online-Rollenspiel	Origin	4. Quartal 2000 1 Quartal 2001
1	A zandry B	Rollenspiel	Sir-Tech	4 Quartal 2000
٩	W zardry B W zards & Warnors	Rollenspiel	Heuristic Park	Oktober 2000
	Simulation			
i	317 The Mighty Eighth	Historische Flugsimulation	Wayward Design	November 2000
(	Comenche 4	Moderne Flugsimulation	Novalopic	4 Guartal 2000
(	Onmson Skies	Historische Fluosimulation	Novalogic Zipper Interactive	4 Guartal 2000 3 Guartal 2000
1	Typhoon	Moderne Flugsimulation	Rage	3 Guartal 2000
	Sport			
1	Anstoss Action	Fußbal	Ascaron	1 Quartal 2001
İ	FIFA 2001	Fußbalı	EA Sports	November 2000
i	FIFA 2001 Links L\$ 2001	Galfsimulation	Access	4 Quartal 2000
i	NBA L ve 2001	Basketballsimulation	EA Sports	4 Quartal 2000 4 Quartal 2000
1	VHL 2001	Eishockeysimulation	EA Sports	4 Quartal 2000
F	Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	4. Quartal 2000 4. Quartal 2000
	Strategia			
1	Alcatraz	Echtzeitstrategie	Noch nicht bekannt	4 Duartal 2000
1	Anno 1503	Aufbaustrateoie	Sunflowers	1 Quartal 2001
÷	Battle Isle 4	Rundenstrategie	Blue Byte	4. Quartal 2000 1 Quartal 2001 Oktober 2000
- 6	Brack & White	Echtzeitstrategie	Lienhead Studies	November 2000
E	Commandos 2	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	November 2000 November 2000
E	Desperados	Echtzeitstrategie	Informames	4. Quartal 2000
1	Die Siedier 4	Aufbaustrategie	Blue Byte	4. Quartal 2000 November 2000
FULL	mp re Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel Studios	1 Quartal 2000
The state of the s	a out Tactics	Echtzeitstrategie	Interplay	1 Quartal 2002 4 Quartal 2000
The state of the s		Aufbaustrategie	JoWooD	4 Quartal 2000
E C C C E		Enhantestant	Barking Dog Studios	4 Quartal 2000
E C C E E E	rant erland		Phantagram	4 Quartal 2000
	Front erland Homeworld Cataclysm	Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie	Charles Carr	4 COUNTRY COUNT
BUULBERFF	Front erland Homeworld Cataclysm Kingdom Under Fire Orb	Echtzeitstrategie		
BUULBERFF	Front erland Homeworld Cataclysm Kingdom Under Fire Orb	Echtzeitstrategie Rundenstrategie	Strategy First Pyro Studios	4. Guartal 2001
BUULBERFOR	Front erland Homeworld Cataclysm Kingdom Under Fire Orb Praetorians	Echtzeitstrategie Rundenstrategie Strategie	Strategy First Pyro Studios Fliver Studios	4. Quartal 2000 1 Quartal 2001 1 Quartal 2001
BERREE	Front erland tomeworld Cataclysm (ingdorn Under Fire Orb Praetorians Republic	Echtzeitstrategie Rundenstrategie Strategie Echtzeitstrategie	Elixir Studios	1 Quartal 2001
E C C E E E E E E E E E E E E E E E E E	Front, erland -tomeworld Cataclysm Kngdom Under Fire -to- -raetomans -lepublic -facerfice	Echtzeitstrategie Rundenstrategie Strategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie	Elixir Studios Shiny Entertainment	1 Guartal 2001 November 2000
BUULBERFFUR	Front, erland Homeworld Cataclysm Kingdom Under Fire Irb Praetomans Bepublic Bacmince Sioma	Echtzeitstrategie Rundenstrategie Strategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie	Efixir Studios Shiny Entertainment Relic Entertainment	1 Quartal 2001 November 2000 1 Quartal 2001
BUREHAUER	ront, erland vomeworld Cataclysm Vingdom Under Fire Draetomans Republic acomice Sigma Jimrs Ville	Echtzeitstrategie Aundenstrategie Strategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie Aufbaustrategie Aufbaustrategie	Efixir Studios Shiny Entertainment Relic Entertainment Maxis	1 Quartal 2001 November 2000 1 Quartal 2001
BERKERSSSS	Front lehand dromeworld Catachysm (ingdom Under Fire Int Pepublic Pepublic Bepublic Bachfice Bigman Bigman Birms Ville Late Trek Away Teem	Echtzeitstrategie Aundenstrategie Strategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie Aufbaustrategie Fichtzeitstrategie	Elixir Studios Shiny Entertainment Relic Entertainment Maxis Reflexes Entertainment	1 Guartal 2001 November 2000 1 Guartal 2001 1. Guartal 2001 März 2001
E C C E E E E E E E E E E E E E E E E E	ront lefand tomeworld Cataclysm (ingdom Under Fire Th Th Prettomans Republic startrice	Echtzeitstrategie Aundenstrategie Strategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie	Efixir Studios Shiny Entertainment Relic Entertainment Maxis Reflexes Entertainment Interplay	1 Guartal 2001 November 2000 1 Guartal 2001 1. Guartal 2001 März 2001
E C E E E E E E E E E E E E E E E E E E	rond lehand romeworld Cataclysm (ngdom Under Fire ric retonans Republic acorfice iggma jimm jimm Ville tar Tiek Away Team tar Tiek New Worlds tarship Irongers	Echtzeitstrategie Aundenstrategie Strategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie Echtzeitstrategie	Elixir Studios Shiny Entertainment Helic Entertainment Maxis Hellexes Entertainment Interplay Microprose	1 Guartal 2001 November 2000 1 Guartal 2001 1. Guartal 2001 März 2001 Oktober 2000 Oktober 2000
E C C C E E E E E E E E E E E E E E E E	ront lefeland tomeworld Cataclysm (rigidam Under Fire Tr Tr Pretomans Repoblic Bacyrlice Brown Ville Bran Tiek Away Team Bran Tiek New Wondle Barshipe Branch Troppens Froppen	Echtzeistrategie Fundenstrategie Strategie Echtzeistrategie Aufbaustrategie	Elixir Studios Shiny Entertainment Relic Entertainment Maxis Reflexes Entertainment Interplay Microprose Poptop Software	1 Guartal 2001 November 2000 1 Guartal 2001 1. Guartal 2001 März 2001 Oktober 2000 Oktober 2000 Dezember 2000
HOUSE HALL BERNESS OF THE PARTY	ront lehand dromeworld Catachysm (ingdom Under Fire Trb Trb Tre Trb	Echtzeitstrategie Rundenstrategie Strategie Echtzeitstrategie	Eixur Studios Shiny Entertainment Relic Entertainment Maxis Heflexes Entertainment Interplay Microprose Poptop Software Blizzard Entertainment	1 Guartal 2001 November 2000 1 Guartal 2001 1. Guartal 2001 März 2001 Oktober 2000 Oktober 2000 Dezember 2000 4 Guartal 2000
HOUSE HALL HOLD BOOK AND THE PARTY OF THE PA	ront lehand attorner of transport of the control of	Echtzeistrategie Fundenstrategie Strategie Echtzeistrategie Aufbaustrategie	Elixir Studios Shiny Entertainment Relic Entertainment Maxis Reflexes Entertainment Interplay Microprose Poptop Software	1 Guartal 2001 November 2000 1 Guartal 2001 1. Guartal 2001 März 2001 Oktober 2000 Oktober 2000 Dezember 2000
HOUSE HALL HOLD BOOK AND THE PARTY OF THE PA	ront lehand attorner of transport of the control of	Entzesstrategie Aundenstrategie Strategie Entzeitegie Echtzeitstrategie Aufbaustrategie Aufbaustrategie	Ehor Studios Shiny Entertainment Relic Entertainment Maxis Hellexes Entertainment Interplay Microprose Poptop Software Blizzard Entertainment Impressions	1 Guartal 2001 November 2000 1 Guartal 2001 1. Guartal 2001 März 2001 Oktober 2000 Oktober 2000 4. Guartal 2000 4. Guartal 2000 November 2000
HOUSE HALL BERNESS AND	Front lehand tromeworld Catachysm (ngdom Under Fire Trb Trb Treatmans Republic acornice iggma jorns Ville tate Trek Away Team tate Trek Away Team tate Trek New Worlds Starship Troopers Fropco Varonde 13 East Varonde 13 East Angfiff — Der RTI. Fußballmaneger Anstoss 3 - Verlangerung	Entrasstrategie Rundenstrategie Strategie Entzeitegie Echtzeitstrategie Aufbaustrategie Echtzeitstrategie Aufbaustrategie Sportmanager Sportmanager	Elixir Studios Shiniy Entertainment Rielic Entertainment Maxis Reflexes Entertainment Interplay Witeroprose Poptop Software Blizzard Entertainment Impressions Silvers Style Entertainment	1 Guertal 2001 November 2000 1 Guertal 2001 1. Guertal 2001 Máriz 2001 Oktober 2000 Oktober 2000 4. Guertal 2000 4. Guertal 2000 November 2000
	ront lehand attorner of transport of the control of	Echtzeistrategie Aundenstrategie Strategie Echtzeistrategie Aufhaustrategie Echtzeistrategie Echtzeistrategie Sportmanager Sportmanager	Etwir Studios Shiny Entertainment Relic Entertainment Maxis Reflexes Entertainment Interplay Microprose Poptop Software Bluzand Entertainment Impressions	1 Guartal 2001 November 2000 1 Guartal 2001 1. Guartal 2001 März 2001 Oktober 2000 Oktober 2000 4. Guartal 2000 4. Guartal 2000 November 2000

10	
- Acclaim 0 69-32 94 06 00	Ma, Mi, Do 14001970 www.acclaim.de
- Activision 0 18 05-22 51 55 0 1 90-51 00 55	Mo-So 1600_1800 (nicht an Ferentsgen)
O-Art Department T 02 34-9 32 05 50	(Sp eleupps)  Mo-Fr 1500–1800  Www.artdepartment.de
- Ascarob	Mo-Fr 1400-1700 Www.ascaron.de
D 52 41-96 66 90 D 52 41 9 39 30 - Attic	(Marlsox)
0 74 31-5 43 05 - Blackstar	Mo-Fr 1000-1200 1300-1800
0 42 41 95 33 88	Mo Fr 14 × 16 ¢
- Blue Byte 02 08 4 50 29 29 - Canstone	Mo Do 15-4 19 € Fr 15 € 19 € www. puebyte de www. papstone de
- Capstone 0 40 39 11 13 - Cryo Interactive	Mo Do 1810 20 L
6 52 41 95 35 39 - Disney Interactive	Mo Fr 15/1 18/6 Sa So 14/0 1800
C 69 66 56 85 55 - Enmont Interaction	Mo-Fr 1100-1900 Sa 1400-1910 www.egmont.de
0 18 05 25 83 83	Mo-Do 1810 2010
01 90-51 00 51	Mo-Fr 1100_1300 1400_1800 (Spelet.pps)
- Electronic Arts 01 90-77 66 33 01 90-78 79 06	Mo-Fr 930-1330 1400-1730
- Empire	(Spieletipps 24 Stunden täglich) www.xochmedia.com
0 89 85 79 51 38 - Greenwood Entertains 02 34 9 64 50 50	Ma Fr 9/4 1310 www.greenwood.de
- <b>ST Interactive</b> 01 d0n 25 43 91	Mo-Fr 15(4 18 4 www.gt nteractive de Ma So 15(4 20 4 ncht en Fele-tagen
- Hasbro Interactive 0 18 05-42 72 76	Mo Fr 1000_18 (
- Havas Interactive	Mo-Fr 900_1900
0 61 03:99 40 40 01 90 -51 56 16 - Ikarina Saftwara	
- Ikarien Software 02 41-470 15 20	Mo-Fr 1500_18 # www.integrames.de
- Infogrames 0190-51 05 50 - Innoucs	Mo-Fr 1100-19 "
- Innonics 05 11-33 61 37 90 - Interactive Manic	Mp Mr Fr 15/1 18 /
- Interactive Magic 0 18 35 22 11 26 - Konami	Mo Fr 171 -20 - Salu Sr 14 - 17 + www.kpnam.com
069 35 08 12 88 - Magic Bytes	Mo Fr 14 if 18 ii  www.magic.bytes.de
0 52 41 95 33 33 - Mattel	Mp Fr 14 f 19 ii www.matte.med.a.com
0 69 75 33 73 80 - Max Design	Mo Fr 91 21 4
00 43 3 68 72 41 47 - MicroPrese	Mo-Fr 1500 1900 www.migroprose.de
0 18 05-25 25 65 - Microsoft 01 80-5 67 22 55	Mo-Fr 1400_18  www.microsoft.com/germanw/support Mo-Fr 800_1800 Sa 900_1700
- Mindscape	Mo-Fr 800_1860 Sa 900_1700 Mo. Mr. Fr 1500_1800 Mo. Mr. Fr 1500_1800
02 08 99 24 114 - Navigo 0 89 32 47 31 51	www.navigo.da
- NEO 00 43 16 07 40 80	Mo-Fr 1300_1800 Mo-Fr 1505_1800 Www.nep.at
- Nintendo 01 30 58 06	Mn Fr 11 1 1900
- Psygnosis 018 05 21 44 33	Mo Fr 15 1-201
- Aavensburger Interact	
- Segs D 40-2 27 09 61	Mp-Fr 1000_1860
- Sierra 0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 900_1900
- Software 2000 01 90 57 20 00	Mo-Do 1400-1900 Fr 10 > 14 0
- Sony Computer Enterta 01 90 57 85 78	Mo-Fr 1000_2000
- Sunflowers 01 90-51 05 50	Mo-Fr 1100-1900 Mww.sunflowers.ge
0.21 31/8.81 95.51	Mo, Mi, Fr 1600-1900
- Take 2 Interactive 01.80-5.21.73.16	Mn-Fr 1200, 2000
u1 90:87 32 68 36 - THR/Softgold	Mo-Ec R00-2400 (Snieletinns)
01 90-50 55 11	Mo-Fr 1600-2000 (Spieletipps
	Mo-Fr 1400_1900 Www.ieemingco.de (
- toplware 06 21 48 28 66 33 - Ubi Soft	Mo-Fr 1000-1200,1400-1900
02 11 3 38 00 30	
D1 90-5 89 70 33	Mo-Do 1500-2000 ********************************
Mir amous derest his, dans l nabos den normales lei	oo Telefannummers, die mit 8180 oder 5198 beginnes, elunyehihren noch zusätzliche Kestus untsteben.

Sprechstunde



Assassassasargh! "Ich schätze, niemand in Deutschland hat ein sol-

ches Talent, sich so viel Arbeit zu machen wie du." Leser Tristan Weigang aus Detmold weiß gar nicht, wie Recht er hat. Der vergangene Monat war der Tod in Dosen. Ich hätte ahnen müssen, dass JEDER den von mir in

Ausgabe 9/2000 angebotenen Pokémon-Shooter per E-Mail zugeschickt haben möchte. Tja, ich bin eben doch blond. Dann war da noch die Verlosung, bei dem ich ein Star-Trek-Hemd unters Volk warf. Ich erhielt eine Flut von Zuschriften, wobei die Verfasser teilweise mit den miesesten Tricks arbeiteten. Viele versuchten, sich bei Tanja einzuschleimen ("Die niedlichste, schönste und beste Redakteurin, die ich kenne" - Sascha Hornauer, Oldenburg), andere schickten Bestechungsgeld (Danke, Eric Jana?ek aus Fürstenwalde/Spree, von dem Pfenniq kann ich mir was Tolles kaufen!) und einer (Christian Kleinfeld aus Gelsenkirchen) wollte mich mit einer grammatikalischen Abhandlung verwirren ("Beachten wir die Klingonische Satzstellung Objekt-Verb-Subjekt ... ") undsoweiterundsofortblabla. Sorry, aber wenn ich schlafen will, schau ich Telekolleg Englisch. Trotzdem: Für Sie, liebe Leser, schufte ich geme. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

#### Ciao Bigge

[...] 1. Warum geht Christian Bigge? [...]

Boris Behrens per E-Mail

Ich liebe Briefe im Baukastensystem, so mit 1., 2., 3. und so weiter. Die lassen sich prima kürzen. Doch weg von meinen kleinen Gemeinheiten zuruck zur Antwort. Christian "Der Borusse" Bigge wird in unserem Verlag, so heißt es hochoffiziell,

## Leserbriefe

"ein neues Objekt entwickeln, dem er als Chefredakteur vorsteht". Mehr darf ich noch nicht verraten, sonst werde ich entlassen. Wir wünschen unserem Kollegen und Kumpel jedenfalls viel Giück, gute Nerven und den Kickem von Borussia Dortmund den Meistertitel (zur Not irgendwann in der 2. Liga, hehe). Die Abteilung Tränendrüse finden Sie auf Seite 9.

#### Aufgewärmt

[...] Wie könnt ihr einem Aufwarmspiel wie Grand Prix 3 satte 87% geben? Immerhin ist das jedes Mal dasselbe: Man nehme ein simples Spiel, packe eine etwas bessere Grafik dazu. gebe ihm den gleichen Namen, nur dass diesmal die Zahl am Ende um 1 größer wird, fertig. Genauso verhält es sich mit Need for Speed und diversen Fußball- und Eishockeyspielen. Die größte Frechheit, die sich die jeweiligen Firmen erlauben, ist, wieder 80 oder 90 Mark zu verlangen. Das kann ich nicht verstehen. Also, nehmt bei solchen Spielen bitte eine härtere Bewertung vor [...]! Ansonsten finde ich die PC Action sehr gut und auch sehr kompetent [...]. Marc Neuhaus, Remda

Da ich momentan Kohldampf habe, drücke ich es mal aastronomisch aus: Auch aufgewarmtes Essen kann sehr lecker sein. Ich denke zum Beispiel an Schinkennudeln. Was ich damit sagen will: Bei unserer Bewertung ist zunächst einfach mal entscheidend, wie sehr ein Spiel für sich genommen fetzt. Ob und wie weit es gegenüber einem Vorgånger innovativ ist, kann sich naturlich ebenfalls auswirken. Ein Spiel wie Grand Prix 3 aber deshalb unter Wert zu beurteilen, wäre unprofessionell. Es ist nun mal derzeit der beste Formel-1-Titel. Weil wir in Tests zu Need for Speed & Co. darauf hinweisen, ob den potenziellen Käufer großartige Neuerungen erwarten, kann er prima selbst entscheiden, ob er dafür Geld ausgeben möchte. Dass die Hersteller 80 oder mehr Ocken für ein Folgeprodukt verlangen, ist folglich nicht zwingend eine Frechheit, sondern nennt sich Marktwirtschaft. Es muss ja niemand kaufen, oder?

#### Seifenoper

Servus Harald, ich hab's wirklich gut. Ich bin nicht von Sendezeiten abhangig. Ich brauche kein GZSZ, ich brauche kein Marienhof und erst recht kein Big Brother. Ich hab ja euch. Wenn mich jemand fragt, welche Seifenoper ich konsumiere, rücke ich, ohne nachzudenken, mit der Antwort raus: die PC Action. Na ja, gut, die ganzen Tests, Vorschauen, Tipps & Tricks und der Hardware-Teil nerven etwas. Aber dafür ist der zugegeben kleine Rest umso unterhaltsamer. Mein Lieblingscharakter, das ist der Harald. In der letzten Folge hatte der Probleme mit seinen Möbeln, weil er nämlich umgezogen ist, oder besser gesagt, er hatte keine Probleme mit seinen Möbeln, weil die waren nämlich weg. Die neue, die Tanja, ist aber auch nicht schlecht. Aber unter uns: Wenn ich der Drehbuchautor wäre, wurde ich endlich mal ne ordentliche Liebesgeschichte einplanen, die technischen Grundvoraussetzungen sind ja jetzt gegeben. [...] Der einzige Nachteil ist eigentlich, dass ich immer einen ganzen Monat warten muss, bis die Story weitergeht. [...] Was ich eigentlich sagen wollte: Die PCA ist ganz einfach nicht so langweilig und einseitig wie viele andere Magazine. (Ich verzichte auf Namen, weil ich kein [Dingsbums] in meinem Brief haben will.) Außerdem bewertet ihr meiner Meinung nach am gerechtesten (siehe Diablo 2). Macht ganz einfach nur weiter so.

Florian Brusius per E-Mail

Du hast unsere Philosophie sooo schön ausgedrückt, hier in den Büros waren fast Tränen geflossen vor Rührung. Ja, wir wollen nicht nur informieren, sondern auch unterhalten. Schließlich berichten wir über Computerspiele und die machen Spaß das sollen auch unsere Texte vermitteln. Weil du uns so brav gelobt hast, tut es mir jetzt fast ein bisschen Leid, dass du trotzdem ein [Dingsbums] in deinem Brief hast. Aber nur ein bisschen, ich hätte die von dir unvorsichtigerweise getippte Erklarung deiner Selbstzensur ja freundlicherweise kürzen können. Leider hatte ich mal wieder einen Fiesheitsanfall, Übrigens: So sehr uns Lobhuldigungen ehren und auch motivieren, übertreibt es nicht! Wir sind doch nur Menschen, Unserem offensichtlich ebenfalls begeisterten Leser Denis Yogarajah kann ich jedenfalls nur von seinem Vorhaben abraten: Nenn deine Kinder um Himmels willen nicht alle "PC Action"! Sie würden dich hassen. Mein Vorschlag: Gib nur einem diesen Namen und lass die anderen auf "COMPUTEC", "Von", "Nur 9,99 Mark" und "Genial" taufen. Sonst blicken die ja nie durch, wer genau gemeint ist, oder? Und wenn du sie zum Essen rufen willst, schreist du einfach: "PC Action von COMPUTEC, nur 9,99 Mark. Genial!" Wäre doch praktisch,

#### Aufklärung

[...] Ich hoffe, dass der ARD-Bericht, in dem es um Counter-Strike ging, nicht an dir vorbeigegangen ist. [...] Dort wurden wir Computerspieler als weltfremd dargestellt

[...] und es wurde insgesamt ein sehr schlechtes Licht auf uns geworfen. Daher haben einige Spieler, zu denen auch ich gehöre, eine Aktion gestartet. [...] Wir wollen uns für die Rechte der Spieler in der Öffentlichkeit und in den Medien einsetzen und den Zusammenhalt der einzelnen Spieler noch mehr fördern. [...] Wir haben starken Zuwachs [...], aber es ist immer noch nicht genug, um wirklich große Aktionen auf die Beine zu stellen. Daher bitten wir euch. uns zu helfen. Bitte veröffentliche meinen Brief bei den Leserbriefen. Unsere Homepage findest du unter www.roundsup.de 1...1

Björn Frauendienst, Witten

Der Mensch ist meisterlich darin, sich einen Sündenbock für die Probleme in der Gesellschaft zu suchen. Früher war Rock 'n' Roll das Werk des Teufels, etwas später das Fernsehen und zurzeit sind es unter anderem Computerspiele. Wer weiß, vielleicht

#### Redakteure an den Pranger

Leider muss unsere beliebte Berichtigungs-Hubrik diesmal in Kurzform abgehandelt werden (potenzielle Beschwerden bitze an meinen Boss, der nicht mal drei Seiten für die Leserbriefe zur Verfügung stellte, und an einen gewissen Herm F. Ehlerteufel, der in der vergangenen Ausgabe einfach zu oft zugeschlagen hatte).

#### Die Sunder

Hier sind also die schlimmsten Vergehen. Öffentlich gerugt fühlen und schamen dürfen sich: Tipps-&-Tricks-Redalkteur Stefan Weiß (Allgemeine Spieletupps zu Icewind Dele – Antrag von Walter Ruf, Fürth: "Doch, ein Dieb kann sehr wohl Fallen entschärfen."): Christian Sauerteig (Demo-Beschreibung zu KISS Psycho-Circus – Antrag von Mischa Waschke per E-Meil: "Das Spiel basiert nicht auf den Unneal Tournament-Grafikroutnen, sondern auf der Lithtech-Engine."); Tanya Bunke für den Cultures-Test – mündlicher Antrag von Petra M. aus N. an der P: "Die Spielgeschwindigkeit lässt sich sehr wohl beschleunigen, und zwar mit der Taste L."

#### Die Strafe

Geme griffen Vollstrecker und Knecht auf einen Vorschlag von Leser Martin Zerweck zurück. Die oben genannten männlichen Redakteure hatten zehn so genannte Extrem-Liegestützen zu absolvieren: Beim Absenken nach unten mussten sie ein Bild von Pikachu ertragen, beim Drücken wurde ihnen ein Foto von Julie Strain untergelegt. Leser, die das jetzt nicht kapiert haben, sind vermutlich minderjährig und sollten das aus Jugendschutzgründen gar nicht verstehen. Trekkie Tanja indes wurde verdonnert, endlich die Uniform wieder herzugeben, die sie seit funf Wochen nicht mehr ausziehen wollte. Um die Qualen zu verstärken, musste sie das geliebte Herndchen höchstoersönlich verpacken, mit einem Grußschreiben versehen und an den Gewinner der Verlosung (vgl. Kasten "Abendessen mit Tanja") schicken.

haben Jugendliche und junge Erwachsene im Jahr 2015 beispielsweise Spaß daran, ihre (hoffentlich frische) Unterwäsche sonntags über den normalen Klamotten zu tragen? Auch in diesem Fall werden manche wohl den Kopf schütteln, weil sie es nicht verstehen. Aufklärung kann also nie schaden: Wer sich an der Aktion von Björn Frauendienst beteiligen möchte. dem sei die genannte Internet-Seite ans Herz gelegt. Gut finde ich, dass die Kampagne ohne Polemik auskommt. Weil ich gerade beim Thema Aufklärung bin, muss ich unbedinat noch die

#### Abendessen mit Tanja

Mein Glückwunsch geht an Waldemar Schleicher aus Heilgenstadt: Er gewann das Abendessen mit unserer Redakteurin Tanja Bunke (Bild), das ich in der vergangenen Ausgabe verlost hatte. Ehe mir die Kollegin an einem Herzinfarkt stirbt, wenn sie diese Zeilen liest, muss ich aleich wieder Entwarnung geben: Stimmt naturlich nicht. Ich habe ja nur das Star-Trek-Hemdchen verlost, das unsere Wahl-Blondine auf dem Foto trägt. Mit dem Einleitungssatz wollte ich lediglich mal wieder erreichen, dass jeder männliche Konsument den vorliegenden Text liest - es war also erneut ein perfider, journalistscher Trick, der auf die niederen Instinkte in uns Männern zielte. Doch zurück zum Thema. Ich hatte unsere Leser aufgerufen, mir auf Klingonisch zu schreiben, warum ausgerechnet sie diese schmucke Uniform verdienen. Waldemar Schleicher löste die Aufgabe folgendermaßen:

Son, Waldemar, Kahmar Willi, takh tokhe ghoojmok bosh Kut'luch. Be' got Par'mach qurgh a'veh mok son mok. Tiq bak'to son hosh to-Ka achee Bat'leth, ve Qduj quath Kut'luch son h'takh, son Qtagh vo besh Chech'duth, up takh Frankel che lung dir; che Jik'ta, Truk-D'h pe vu son vo, son bak'to ig Darrgh up hash'ar bosh kash a'veh ...

Nun, liebe Leute, das soll laut Waldemar angeblich so viel heißen wie:

Ich, Waldemar, Sohn des Willi, werde mich um das Leibchen sorgen. Dieses Objekt der Begierde wird einen Ehrenplatz in meinem Haus bekommen. Mein Herz wird rasen wie eine tödliche Bat'leth-Klinge, der vornehme Körpergeruch am Anzug wird bei Berührung meine Lunge zum Brennen wie die Leber nach einem Suff bringen und wenn Fränkel dies als nicht würdig bezeichnet und damit einen (zensiert) Fehler begeht, werde ich mich wohl keum zurückziehen und Tee trinken, sondern nach Leuten suchen, die ehrwürdiger sind

Ich weiß nicht, ob die Übersetzung wirklich stimmt. Vielleicht steht ja in dem Absatz irgendwas von "Fränkel ist der größte Idiot auf Erden, kann kein Klingonisch, het so viel Hirn wie eine Bat'leth-Klinge, versteht deshalb kein Wort und schenkt mir naiverweise die Uniform" und ich Dussel druck das auch noch ab. Ich kann aber mitfühlen, wie es sein

muss, Waldemar zu heißen – mehr als Außenstehende vielleicht denken (mehr verrate ich nicht, das wäre zu peinlich, 
aber ich grüße bei dieser Gelegenheit meinen Onkel und Taufpaten, dem ich meinen zweiten 
Vornamen zu verdanken habe). 
Wenn jemand denn aber noch 
der Sohn eines Willi ist, frage 
ich mich: Wie kann ein einzelner Mensch so viel Leid ertragen? Ich hoffe, das Ster-TrekLeibchen tröstet ihn.



Der Hauptgewinn ... ist natürlich Tanias schicker Dress.

Seite www.zockerweibchen.de/hautdichum.html erwähnen. Sie ist aufgrund unseres Berichtes über die seltene Spezies der computerspielenden Frauen (Domina Ludens) in PCA 5/2000 entstanden und hat echt Pep. Ich verneige mich vor Erfinderin "Butterblume" und ihrem Administrator "Blauauge" und verleihe ihnen hiermit symbolisch den Alice-Schwarzer-Award für ihre Bemühungen um die Gleichberechtigung.

#### ini-Trickser

Da ich seit einem Arbeitsunfall querschnittsgelähmt bin, kann ich Actionspiele besser mit einem Joystick spielen. Nun meine Fragen: Wenn man in der DeusEx.ini den Joystick aktiviert, kann man im Spiel nach vorne und nach hinten gehen, sich aber nicht nach links und rechts drehen, sondern nur seitwärts gehen. Wie kann man das in der ini-Datei andern? Und wie aktiviert man bei System Shock 2 den Joystick, da ich das mal irgendwo gelesen habe, dass das gehen soll ....

> Name ist der Redaktion bekannt

Hier würde ich wirklich gerne helfen. Deshalb mein Aufruf: Weiß ein Leser Rat? Irgendeiner unserer geschätzten Käufer muss doch ein fähiger ini-Trickser sein? Schreiben Sie mir! Ich leite die Tipps dann weiter.

#### **Abofrage**

Hallo Harald, wie dir sicher bewusst ist, ist heute Montag, der 14. August. Ich bin seit fast anderthalb Jahren Abonnent der PC Action und war bis vor ein paar Monaten auch sehr zufrieden. Vor einigen Monaten allerdings wurde mir die PC Action einmal nicht [...] zwei Tage vor dem Erscheinen, sondern erst dienstaas zugestellt. Ich dachte mir, das sei sicherlich eine Ausnahme, die mit einem Problem der Post zu tun hat. Dem war aber nicht so und es wurde zur Regel, dass die PC Action dienstags zugestellt wird. Nun, mein Problem ist [...], dass es für mich keinen wirklichen Grund mehr gibt, die Zeitung weiterhin zu abonnieren, da ich sie am Mittwoch sowieso im Laden finde und dann auch nur noch kaufen wurde, wenn ein für mich interessantes Thema behandelt wurde. [...]

Philipp Neubert per E-Mail

Dass einige Leser offensichtlich jeden dritten Montag im Monat vorfreudig in einem Gebüsch nahe ihres Hauses lauern, den armen Postboten bereits beim

Einbiegen in die Straße aus dem Auto zerren und die Tasche entreißen, um 20 Sekunden früher an ihr Lieblings-Spielemagazin zu kommen, fassen wir als Kompliment auf. Nein, das war jetzt nicht böse gemeint - wir haben Philipp wegen des Lieferproblems selbstverständlich geholfen. Ich möchte nur noch mal ganz allgemein auf einige Dinge hinweisen: In Einzelfallen kann es natürlich immer mal wieder zu Verzögerungen beim Abo kommen. Sollte dies öfter passieren, wende man sich vertrauensvoll an unseren Leserservice - und zwar per Post oder E-Mail (aboservice@pcaction.de).

Ich muss mich allerdings entschieden wehren, wenn es heißt, der einzige Vorteil eines Abos sei die frühere Zustellung. Nein, mir fallen auf Anhieb zehn weitere Vorzüge ein. Der Leser spart Geld, muss nicht zum Kiosk latschen, spart Geld, nutzt seine Schuhsohlen weniger ab, spart Geld, Kalorien und Zeit, spart Geld und zahlt auch noch pro Ausgabe weniger. Zudem gibt es beim Abschluss eines Abos ein Geschenk. Meine Güte, für diesen außerst unauffällig und geschickt eingestreuten Werbeblock hatte ich mir jetzt eigentlich eine saftige Gehaltserhöhung verdient.

**Briefkaster** 

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Knitk? Schreiben Sie unst Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschnift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

#### COMPUTEC MEDIA Redaktion PC Action/Leserbriefe Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's naturlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren. Ihre PC-Action-Redaktion

#### Inserentenverzeichnis PC Action 10/2000

Activision	
Addcom	9
Amazon	10, 11
Asus	185
Barmer	40, 41
Blue Byte	87
CDV	71
Computec Media15, 48, 49,	50, 51, 52, 53, 88, 89
99, 10	5, 123, 125, 137, 146
Dino	
Egmont	97
Eidos	6, 7, 195
Electronic Arts	179
Elsa	13
Flying Horse	191
Game It	73

Hasbro2
Havas
Interact
Infogrames
KYE Systems
Magix25
NMG
Okay Soft99
Pro Markt
RM Buch und medien
Take 2
Terratec
THQ
Topware
Virgin
VPM 193

"Sie sagen, sie hat ihre Opfer bei lebendigem Leib gefressen...

scale items in mm 180 160 140 120 100 • 80



Große Aufbau- und Echtzeitstrate um kleine insekten." PC JOKER

3D-AUFBAU-STRATEGIE AB 14. SEPTEMBER 2000 DIREKT IN DER GRÜNEN HÖLLE

















# Schnelle Hilfe: www.tippscentarde

- Tipps und Tricks von Deutschlands führender PC-Spieleredaktion
- Über 300 PDF-Dokumente mit Komplettlösungen, Tipps, Cheats und Codes zum Downloaden
- Einfach net900-Plugin downloaden und über die Telefonrechnung bezahlen
- NEU: Alle Kurztipps ab sofort kostenios zum Download!

## Jetzt zuschlagen:

Preisersparnis: Testen Sie zwei Ausgaben von PC Action zum Preis von einer

Einfach anrufen: 01805/95 95 06

0.24 DM/Min



Gette Taken 15 Action on motion Sie nichts weiter kur-Bit erhalten des Mingsein um Vitzugspreis von monatier kur DV 9 Eh feit Heis – Versam Mastern übersindert die Verlag Setalbilinen PS Auton under Erwarten mitt, so meter Sie im einsteln mehr Ert al. des Hertas kurs scholl lich Beschied, Postkarde nennicht.

PC Action – bart, aber gerecht

## Spieletipps



s-&-Tricks-Profis Unsere Tipps-&-Tricks-Profis sind über des ganze Bundes gebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

		r		1 -	•
AoE 2: The Conqu Komplettlösung	ieror	5	 	• • • •	149
Moorhuhn 2 Komplettlösung			 		163
Cultures			 		165
Heavy Metal F.A. Komplettlösung	K.K.².		 		169

	1 Tachiban schan	
. 64	in meinem PC:	
	Mein virtuelles	
	Alter Ego erfreut	
sich präch	tiger Gesundheit,	
wohnt in einem sehr an-		
sehnlichen Haus und kann		
mit Stolz auf eine steile Kar		
1 1 5 1 1 111 1		

Neulich in einer Nachbarschaft in meinem PC: Mein virtuelles Alter Ego erfreut

einem sehr ann Haus und kann auf eine steile Karriere als Rockstar blicken. So weit, so gut. Auf der Suche nach neuen, exquisiten Einrichtungsgegenständen stoße ich dann auf skurrile Dinge: eine Öllampe - prima. Ein Chemiebaukasten - gekauft. Eine Werkbank - her damit. Ungebremst, wie meine Neugier und mein Experimentiertrieb nun mal sind, schmeiße ich den Job und beschäftige mich mit meinen neuen Errungenschaften. Vormittags einen Gartenzwerg geschnitzt, dann einen Chemie-Cocktail zusammengebraut und gegen Abend noch schnell die Öllampe geputzt. Nun, über einen leicht spießigen, aber glücklichen Sim bricht im Verlauf eines Tages die Hölle herein. Gäste bringen Gartenzwerge zur Explosion, ein Lampengeist verspricht Segnungen im Haushalt und setzt meine Jukebox in Brand und nach dem Genuss meines Teufelsgebräus aus der Giftküche wandele ich als Frankenstein durch mein Anwesen, Wenn Sie nicht wissen, wovon ich spreche, lege ich Ihnen das Sims-Add-On Das Volle Leben ans Herz (Test auf Seite 86).

Florian Weidhase

Diablo 2
Grand Prix 3
Icewind Dale
Kiss: Psycho Circus 171
Star Trek: Klingon Academy 171
Star Trek: Voyager - Elite Force 172
Thomas Fe is a 🔻
Pice Undate 177
Bios Update

Komplettlesung 12/98, 1/99 Komplettlösung 11/99 12/99 Komplettlösung Kempletziosung 3/99, 4/99 Komplettlösung Allgemeine Tipps 4/2000 Allgemeine Tipps 2/99 Komplettlasung 11/98 Komplettlösung 12/98 Allgemeine Tipps 12/99 Allgemeine Tipps 6/99 Allgemeine Tipps 11/98 Komplettlösung 5/2000, 6/2000 Komplettlasung 5/99 6/99 Aligemeine Tipps 10/2000 Atlgemeine Tipps 7/2000 Komplettlösung 2/99 3/99 Komplettiósung 5/2000, 6/2000 Allgemeine Tipps 4/2000 Allgemeine Tipps 8/2000 Komplettiosung 8/2000 9/2000 Komplettlosung 1/99 2/99 Aligemeine Tipps 11/99 Allgemeine Tipps 3/2000 4/2000 Komplettlasung 8/99, 9/99 Komplettlasung 12/99 1/2000 Allgemeine Tipps 7/2000 Allgemeine Tipps 12/98 Allgemeine Tipps 5/2000 Allgemeine Tipps 1/99 Allgemeine Tipps 12/99 Allgemeine Tipps 12/98 Allgemeine Tipps 9/2000 Allgemeine Tiops 11/98 Komplett-bsung 7/99 Komplettiosung 1/99

Jagged Alliance 2 Lands of Lore 3 Kinn's Spent R Kniekts & Merchaets Kert MBK 2 Messiah Moorbuhn 2 NBA Live 2000 Need For Second 3 **Need For Speed 4 Reed For Speed: Parache** MINL 99 MNI 2000 Max Betcast Pizza Symlicate Planescape Tormont alous - The Beginning Indiziertes Spiel Bainhow Six Rest-a-Rora Rollercoaster Tycoon Silver SimCity 3880 Star Trek Armada Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrokung Star Wars Enisode I: Racor StarCraft: Brood Wor Starlagger Superbikes World Championskip SWAT 3 - Close Quarter Battles System Shock 2 Thoma Park World **Tomb Baider 3 Tomb Raider 4** Ultima Ascensi Orkan Assault Vampire: Die Maskerads Wheel of Time It: Remark the Frantier

Indiana Janes and der Turm von Rabel

Allgemeine Tipps 6/99 7/99 5/99 Komplettlösung Komplettlösung 2/99 10/98.11/99 Altoemeine Tipos 3/99 Komplettlösung 7/2000 Komplettlösung Allgemeine Tipps 1/2000 Komplettlosung 11/98 Komplettiosung 8/99 Allgemeine Tipps 5/2000 7/2000 Aligemeine Tipps 1/99 Aligemeine Tipps 11/98 Allgemeine Tipps 11/99 Komplettlosung 3/2000 Komplettlösung 9/99 Allgemeine Tipps 5/99 Allgemeine Tipps 4/2000 Komplettlösung 1/99 2/99 Allgemeine Tipps 9/99 2/2000 Allgemeine Tipps 12/98 Komplettlosung 12/98 Allpemeine Tinns 5/99 6/99 Kompletiosung 7/99 Allgemeine Tipps 3/99 7/2000 Allgemeine Tipps 6/2000 Komplettlösung B/99 Allgeme ne Tipps 8/99 Komplettldsung 2/99 3/99 Komplettlösung 7/2000 Allgemeine Tipps 4/99 Allgemeine Tipps 3/2000 Komplettlosung 12/99 Allgemeine Tipps 1/2000 Komplettlosung 1/99 2/99 Komplettlosung 5/2000 3/2000 Komplettlösung 2/2000 Komplettlesung Komplettiosung 8/2000 Allgemeine Tipps Komplettlösung 9/99

#### Ü Œ. 2

O

Ш

Grand Theft Auto - London

Half-Life: Opposing Force (dt. Version)

Grim Fandango

Icewind Balo

Half-Life Edt. Version)

Heavy Metal Ed.K.K.

GTA 2

#### Einsendehinweise für Tipps & Tricks:

Allgemeine Tipps 12/99

Komplettlosung 4/99

Allgemeine Tipps 10/2000

Komplettlosung 11/99

Aligemeine Tipps 9/2000

- 1. Die eingesendten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie durfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
- Verlag zur Veröffentlichung vurnegen.

  2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte mögrichst aktuell sein. Komplettlosungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
- ā 3. Kurze Spieletipps (sogenannte "Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
  - 4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen
  - 5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken
  - 6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle -Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.

- 7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, fur welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
- 8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es "Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfängen entspre chend mehr Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduid Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
- 9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür
- 10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie COMPUTEC MEDIA

an folgende Adresse:

Redaktion PC Action Kennwort: Tipps & Tricks Roonstraße 21 90429 Nürnberg

oder per E-Mail an:

tipps@pcaction.de

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC-Action-Tipps bestellen:

Stück HELP-Sammelordner "PC Action" je DM 10,-

Gesamt

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) Ich zahle den Gesamtbetrag von DM

bar (Geld liegt bei) per V-Scheck

Name

Straße

PLZ, Wahnart

Datum/Unterschrift

Coupon bitte schicken an: CON

Komplettlösung

## **AoE 2: The Conquerors**

Endlich gibt's Nachschub für mittelalterliche Echtzeitstrategen. Wir bieten Ihnen zu allen neuen Missionen den Lösungsweg.

#### Allgemeine Spieletipps

lst es sinnrell, die Truppen in Formationen Inufen zu Jacone? Sie müssen nicht unbedingt Truppenformationen bilden. um erfolgreich zu sein, doch es kann helfen. Wenn Sie beispielsweise mit langsamen Truppen, bestehend aus Mönchen oder Belagerungswaffen, marschieren, ist eine Boxformation sehr hilfreich. Der Computer packt automatisch die schwachsten Einheiten nach innen, so dass eine robuste Schicht diese schützt. Übrigens können in The Conquerors erstmals auch Schiffe in Formationen gestellt werden. Dies ist vor allem dann hilfreich, wenn Sie Transportschiffe, angefullt mit Truppen, ohne Kratzer ans Ufer bringen wollen. Kriegsschiffe können durch die Boxformation als

Bodyguards eingesetzt werden.

let en nützlich, verschiedene Dorfzentren zu nerichten? Sogar sehr: Errichten Sie an verschiedenen Stellen einer Karte Dörfer, um so Ihre Armee weiter ausbauen und gegebenenfalls Ihren Gegner in die Zange nehmen zu konnen. Sammeln Sie immer ausreichend Ressourcen an. um die Technologien weiterzuentwickeln. Beachten Sie, dass Sie immer mehrere Finheiten verschiedenes Typs "bauen" sollten, um später Streitkräfte wie Kavallerie oder Bogenschutzen kombinieren zu können. Diese kombinierten Streitkrafte sollten Sie zudem durch Formationsmärsche aufwerten. So können Sie beispielsweise Pikemen und Bogenschützen zu einer Formation zusammenfassen. Bogenschützen können durch Kavallerie leicht ausgeschaltet werden, doch



Belagerungswaffen: Bauen Sie stets ausreichend Rammböcke und Skorpione, um eine Chance zu haben.

> Pikemen helfen ihnen, zu überleben.

ich am hesten die gegnerischen Wachtürme?

ich auf Angrif-

fe verschiede-

Mit Rammböcken können Sie perfekt gegen die pfeilschießenden Türme vorgehen, da Sie mit den Rammbocken so nah an den Turm herankommen können, dass die Pfeile Sie nicht erwischen. Große Völker (wie die Romer) besitzen viele Gebaude, die Sie durch den Einsatz von Belagerungswaffen wie Rammbocke und Skorpione vernichten mussen. Beschutzen Sie die Belagerungswaffen mit der Kavallerie, da diese sich nicht selbst verteidigen können und so leichte Ziele für den Gegner darstellen. Mit Pikemen und Kavalleristen sollten Sie wiederum gegen die Katapulte der Feinde vorgehen.

che Bogenschützen verteidigen mussen, erschaffen Sie Skirmisher und Mangudais, um darauf zu reagieren. Wenn Sie von berittenen Truppen angegriffen werden, kontern Sie mit Pikemen, während ein Infantrieangriff durch den Einsatz von Bogenschützen abgewehrt werden kann. Wenn Monche versuchen, Ihre Truppen zu bekehren, reiten Sie ihnen mit leichter Kavallerie entgegen. Auch der Einsatz von berittenen Bogenschützen ist anzuraten. Gegen Belagerungswaffen sollten Sie ebenfalls leichte Kavallerie und Bogenschüt-

zen einsetzen. Gegen Kriegs-

Wenn Sie sich gegen zahlrei-



Der Computer stellt automatisch die stärksten Truppenteile an den Rand, um so die schwachen zu schützen.

und Pikemen.

Wie zerstöre ich Stadtzentren und ganze Städte? Im fruhen Zeitalter ist die Zerstörung einer Stadt schwierig, deshalb sollten Sie – wenn moglich – bis zum Castle Age warten, denn der beste Weg, eine Stadt zu zerstören, ist der massive Einsatz von Rammböcken. Ihre Truppen sollten dann einfach dazu benutzt werden, die Rammböcke zu beschützen. Beachten Sie, dass Sie stets die Dorfbewohner ebenfalls vernichten, so hat der Feind weniger Ressourcen zur Verfügung.

elefanten "helfen" Mönche

Wie locke ich den Gegner ava der Stadt? Benutzen Sie die Skorpione, um gegen die Stadt vorzugehen. So locken Sie den Feind heraus und können dann mit Ihrer Kavallerie in die Stadt drängen. Sie können auch Fußtruppen eine Stadt angreifen lassen, um nach ersten leichten Verlusten und dem Vormarsch des Gegners mit berittenen Truppen und vor allem Bogenschutzen nachzurücken.

Thorsten Seiffert



Geben Sie doch einmal "how do you turn this on" ein, um mit diesen netten Autos doch noch zu siegen.

#### Die Honne - Same - 1, The Recorded be





#### Die Harring - St., St. The Wells of Dimeosronopie

7:el Tehot im West van 10 100 belisterken van den Romern eintoedern



#### Die Hunnery - Szements 4 | A Bertherrein Betrichte

Ziel: Vernichten Sie Orleans, Metz und Burgund.

haben Sie maximal zehn Minuten Zeit. Wenn Sie also wenig Stei-



Gegner, um das Szenario zu beenden.



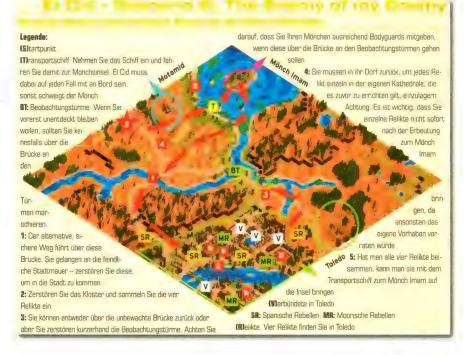
#### Die Hunnen - Stamenie St. Hie Caroninanian Fielde



#### Die Himmer - Server of Elline Hell of Forme









#### El Cid - Service III The Beatle of the Citi





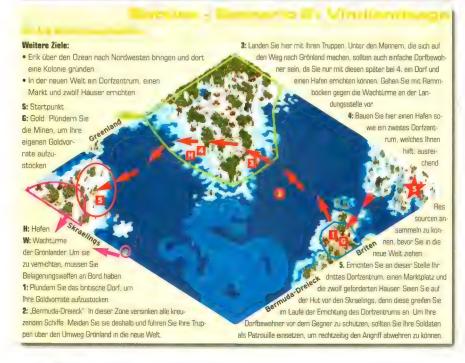
## rieren, die der Gegner zu durchbrechen versucht.











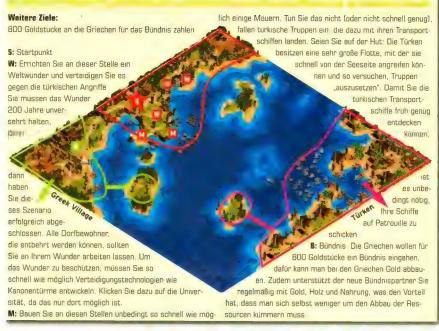
#### Service - Barrennin 31 Tours







#### estim - Symuna By Lagueros





#### s - Szenario 7: Norvan







#### Montessime | Seminario | | Reign of blood



#### Monte-me-Semented The bride ellere



#### Montezuma - Szenario 3: Quetzalcoat

#### Missignszief, Baltampfen Sie die Haicidans

## Weitere Ziele: Versuchen Sie, Tabasca zu verteidigen, und verhindem Sie, dass Ihre Alliierten in Tabasco vernichtet werden. Fangen Sie 20 spanische Pferde ein und bringen Sie sie zum Aztekencamp. Vernichten Sie die Spanier

S: Startpunkt
P: Spanische Pferde
G: Getter, zu
dem Sie

Pferde bringen mussen 1: Beginnen Sie

die

mit der Zerstörung von
Tlaxcala.
2: Tabasco ruft um Hilfe Eilen Sie mit

Ihren Truppen in die Stadt um ihre Vernichtung und die Ihrer Allierten zu verhindern. Wenn Sie das nicht schaffen erhalten Sie ein neues Missionsziel.

3 und 4: Nun mussen Sie 20 spanische Pferde (P) einsammelr

3 und 4: Nun mussen Sie 20 spanische Pferde (P) einsammeln um diese zu Ihrem Gatter (G) zu bringen. Die Pferde erhalten Ihre Farben, wenn Sie zu Ihnen hinreisen. Damit die Vierbeiner sich anschließend zu Ihrem Gatter bewegen können, müssen Sie die Zäune zerstören. Seien Sie dabei aber vorsichtig, denn zuviel Feuerkraft. kann die Pferde unter Umstanden toten. Passiert Ihnen das zu oft kommen Sie nicht mehr auf die gewunschte Anzahl von 20 Pferden und Ziel Nummer 4, die Vernichtung der Spanier kommt zum Tragen 5: Hier mussen die Pferde hingebracht werden Achtung: Die Spanier suchen. die Pferde zu erschießen Um sie vor dem Tod zu bewahren, konnen Sie sie eskortieren Wahlen Sie dazu auf jeden Fall eine berittene Truppe, um mit den Pferden mithalten zu konnen. Wenn es Ihnen gelingt. 20 Pferde einzupferchen, ist das Szenar o erfolgreich abgeschlossen

#### Morrowania Branco, Sr La Noche Trista

#### Missionsziel: Zerstoren Sie das Wunder um die spanische finflosspalline auf Tenochtiffan zu beendi

Weitere Ziele:

• Befreien Sie die aztekischen Krieger, die von den Tlaxcalern gefangen gehalten werden

Fahren Sie über den See, um Ressourcen zu sammeln.

S: Startpunkt
V: Verbundete Einheiten Schiffe
Deur Calhanda
die einen

neu tralen Stetus besitzen, bis Sie sie aufsuchen (1). Erst dann treten diese Ihrer Armee bei J: Jageankafig

M: Missionar von Tlaxcala Um sich vor dem Missionar zu schutzen offnen Sie den Jaguarkaf g denn dann verspeisen die Katzchen den Geist inden (3)

A: Armeen von Tlaxcala warten an diesen Stellen auf Sie, um den Kampf aufzunehmen.

65: Die gefangenen Knieger Reiten Sie zu ihnen und zerstoren Sie

den Zaun, damit die Krieger zu Ihnen überlaufen (4)

die Pferde einzusammeln, um das Spiel zu gewinnen

T. Transportschiffe (2 & 5) konnen ebenfalls in Ihre Armee aufgenommen werden. Um an die Schiffe zu gelangen, sollten Sie einen großen Bogen um die tlaxcalischen

Schaffen Sie es nicht, mussen Sie in den Kreuzzug gegen die

Spanier ziehen und diese vernichten. Einfacher ist es auf jeden Fall,

Truppen machen
W: Das spanische Weltwunder (B) von
Cortez Zerstoren Sie das
Wunder, ndem Sie d e
ublichen Belagerungsswiften erstat-

Zen Zen G: Gold-

vorrate euf einer einsamen Insel Acheinsamen Insel Achtung Auf der Insel winnmeit es von Jaguaren Ein mussen nicht unbed nich Hire Manner auf die 
oftmals todoningende Jagd schicken, sondern 
konnen wiele Tiere bereits vom Seeweg aus toten 
Kit Kloster Bilden Sie hien Monche aus, um feindliche Dorf-

bewohner zu bekehren. Diese können kann Ihr Dorf bauen, Erstellen Sie eine Mauer auf der Kustenseite, um das Dorf zu schutzen







Komplettlösung

## Moorhuhn 2

#### Taktik und Tastenfunktionen

Um Wegzeit zu sparen, solltenSie schon im Hauptmenüdie Richtung wissen, in derSie loslegen möchten, und das Fadenkreuz entsprechend platzieren. Benutzen Sie auf jeden Fall die Pfeiltasten Ihrer Tastatur, um sich schneller zur Seite zu bewegen. Pausieren können Sie mit "F10". Wenn Sie "F10" etwa zwei Sekunden vor Schluss und nach etwa Sekunden erneut drucken, läuft die Zeit ins Minus. Da das Spiel dann nach kurzer Zeit aber abstürzt, verlassen Sie es besser rechtzeitig mit "Esc".

Öbrigana:

Mit der Boss-Taste "B" schützen Sie Ihren Bildschirm vor neugierigen Blicken.

Seheimer Spiel-Modus



#### Geheime Objekte und Kombinationen



Wie schon im ersten Teil gibt es drei Arten fliegender Moorhuhner. Die kleinen im Hintergrund sind 25 Punkte wert, die etwas größeren 10 Punkte und die großen nur noch 5 Punkte.

(2) Mutter-Huhn

(3) Huhn im Hochsitz Sobald Sie ein wildes Gackern aus den Lautsprechern hören, zeigt sich irgendwo im Spiel ein Mutter-Huhn. Der Abschuss bringt 25 Punkte.

Im Hochsitz (15) versteckt sich ein Moorhuhn. Schießen Sie es ab, kassieren Sie dafür 25 Punkte. (4) Huhn am Baumstumpf



Dieses Huhn erscheint nur, wenn Sie vorher die Bäume (19) gekürzt haben. Wenn Sie obachten, wird sich das Huhn früher oder später zeigen. Ein Treffer bringt 20 Punkte.

ter dem Baum



Für dieses Huhn müssen Sie von einen Baum (19) zehn Blatter abschießen. Danach ballern Sie fünfmal auf die Spinne (8) und zerstören die Kiste (13). Jetzt zeigt sich das Huhn hinter dem Baum und Sie können dafur 250 Punkte und neue Ballons kassieren.

(6) Hühner mit Krücken Diese Zeitgenossen fallen von den gekürzten Bäumen (19) und können scheinbar nicht abgeschossen werden.

(7) Ber Fresch



Er ist klein, grün, quakt dauernd und bringt fünf Punkte. Wenn Sie vorher die Bäume kürzen (19), bringt der Frosch sogar 150 Punkte und eine Menge aufsteigender Ballons (16). Die Zeit muss jedoch noch mindestens 1:20 Minuten betragen, benutzen Siealso den Zeitbonus (9). Fünf Sekunden Bonuszeit bringt der Frosch, wenn Sie ihn und vier Steine abschießen. Den 4. Stein durfen Sie aber erst ab einer Zeit von 0:59 treffen.

(8) Die Spinne



Nach ein paar Sekunden Spielzeit seilt sich eine kleine Spinne vom mittleren Baum ab. Treffen Sie sie, bekommen Sie dafur 50 Punkte. Drei Treffer bringen weitere 100 Punkte sowie mehrere Luftballons (16). Schießen Sie die Spinne vor dem Ballon-Bonus mit der Spezialmunition ab (12), bekommen Sie nur einmalig 100 Punkte und sie zieht sich auf den Ast zurück. Schießen Sie sie nach den Ballons ab, bringt der Netzschwinger schon 200 Punkte. Ballern Sie aber 25 mal mit der normalen Munition auf das Insekt, bekommen Sie auch weitere 200 Punkte, eine neue Ladung Luftballons und dürfen sich "Spider-Hero" (150 Punkte) nennen. Wenn Sie erst jetzt mit der Spezialmunition auf den Krabbler schießen, bekommen Sie 400 Punkte.



Wer oben auf den Kirchturm schießt, hört nicht nur die Glocken läuten, sondern wird auch mit einem Abzug (-25 Punkte) bestraft. Allerdings bringt die Aktion auch einen Zeitbonus von 10 Sekunden. Sollten Sie gleich zu Anfang auf den Turm feuern, werden Ihnen also keine Punkte abgezogen und Sie heimsen die Zeitgutschrift trotzdem ein.

(10) Linker Kirchturm



Mans ganz links

Der erste Treffer bei diesem Haus bringt Ihnen 25 Punkte. Sollten Sie vorher den rechten Kirchturm (9) abgeschossen und den linken (10) noch nicht abgeschossen haben, bekommen Sie für die nächsten funf Treffer je einen Luftballon (16) und insgesamt noch einmal 50 Punkte.

Auch hier läuten die Glocken

bei einem Treffer. Allerdings

bringt Ihnen das nur 15 Punkte.

(12) Steine und Spezialmunition



Für die im Vordergrund herumliegenden goldenen Steine bekommen Sie jeweils zwei Punkte. Schießen Sie jedoch alle acht ab, steigen Luftballons (16) auf und Sie verwenden ab sofort Spezialmunition. Manchmal ist es allerdings unmöglich, alle Steine zu finden, da sie von Grasbuscheln oder Ähnlichem verdeckt werden



Video-Beitrag Sehen Sie *Moorhuhn 2* in Aktion!



(13) Kiste beim Busch

(14) Ruder-

(16) Luftbal-

(17) Vagel-

scheuche

Am rechten Bildrand liegt oberhalb eines Strauchs eine kleine, braune Kiste versteckt Wer sie findet, bekommt 50 Punkte.

Vor dem Dorf kreisen an einem Tümpel Fliegen um ein altes Ruderboot. Mit der Spezialmunition (12) können Sie es mit drei Treffern versenken und bekommen dafür 50



gen (nochmal 25 Punkte).

Luftballons steigen auf, wenn Sie ein besonderes Ereignis ausgelöst haben (beispielsweise dreimal die Spinne abschießen). Es gibt fünf verschiedene Ballon-Arten: rote (1 Punkt), braune (2 Punkte), grune (3 Punkte), blaue (4 Punkte) und rote Ballons, in denen eine "2" steht (100 Punkte). Wer insgesamt 25 Ballons erwischt, ist "Ballon-Hero" und bekommt noch einmal 100 Punkte extra. Außer-

dem erscheinen dann mehrere

Mutter-Huhner (2).

Die altbekannte Vogelscheuche können Sie diesmal grundlich zerlegen. 50 Punkte bringt der Hut, 30 Punkte der Kopf. Schießen Sie iedoch direkt auf den Kopf, bekommen Sie 130 Punkte (wird nicht angezeigt, ist aberam Punktestand zu sehen). Für die restlichen Körperteile werden Sie mit 75 Punkten und einer großen Schar Moorhuhner (1) belohnt. Doch die Vogelscheuche birgt noch ein weiteres Geheimnis: Schießen Sie ihr die Korperteile in einer bestimmten Reihenfolge ab (linker Arm, rechter Arm, linkes Bein, rechtes Bein, Körper, Kopf), kommt statt der Hühner eine Ladung Ballons (16).

An dem Baumstamm neben dem Frosch (7) wächst eine kleine, rote Rose. Die bringt Ih-



nen zehn Punkte. Besonderheiten offenbart das Pflanzchen, wenn Sie das es innerhalb der ersten funf Sekunden (drei Sekunden Zeithonus) oder der letzten fünf Sekunden (50 Punkte) pflücken.

Links und rechts stehen zwei



kahle Baume, Wenn Sie auf den Stamm ballern, fallen Blatter vom Baum (1 Punkt). Erwischen Sie zehn Stuck, können Sie auch dem Baum in der Mitte Blätter entlocken und sogar das Huhn dahinter erwischen (5). Sollten Sie den Baumen am Rand jeweils die beiden Aste wegschießen, wird Ihr Magazin von acht Schuss auf zehn Schuss erweitert. Außerdem konnen Sie nun die Baume mit je zehn Treffern zwischen die Astenden weiter kurzen, bis das Huhn mit Krucke (6) herunterfallt, Nun taucht auch das Huhn am Baumstumpf (4) auf. Wenn Sie es nach der Holzfaller-Aktion schaffen sollten, den Frosch (7) zu erschießen, bevor die

Zeit unter 1:20 Minuten gefal-

und noch ein paar Ballons



Wer die Zeppeline vom Himmel fegt, bezahlt mit jeweils 35 Punkten Abzug für seine Unverfrorenheit. Wenn Ihnen danach sowieso alles egal ist, konnen Sie mit zwei Abschussen auch zum "Zeppelin-Killer" werden. Kommt danach noch ein Zeppelin, trägt er den Phenomedia-Schriftzug.





(22) Mehrfachtreffer

Auch die Doppeldecker geben Punktabzug (-25 Punkte). Allerdings müssen Sie schon mehrmals treffen und die Piloten machen vorher noch kleine Kunststucke.

Besonders gute Schutzen werden zusatzlich belohnt: Drei schnelle Treffer hintereinander geben den "Triple Hit"(5 Punkte), vier ein "Unbelievable" (10 Punkte), fünf den "Moorhuhn-Moster" (15 Punkte) und mehr als fünf ein "I!m not worthy" (20 Punkte).

Joachim Hesse



(18) Rose

#### Allgemeine Spieletipps

## Cultures

Auf vier Seiten zeigen wir Ihnen, wie Sie die vielfältigen Bedürfnisse ihres Wikingervolkes befriedigen können. Schon bald haben Sie eine blühende Siedlung.

#### Nahrungsmittel- und Rohstoffbeschaffung

Welche Nahrung lässt sich am schnellsten beschaften?

Kundschaften Sie die Gegend aus und richten Sie sich nach den vorhandenen Nahrungsmitteln. Am besten eignen sich zunachst Fischer- und Jägerzelte sowie Obstfarmen. Diese Lebensmittel mussen nicht weiterverarbeitet werden, sondern können gleich verzehrt werden. Das spart eine Menge Zeit! Anders sieht es da bei Weizen ous Fr muss erst in der Mühle gemahlen und in der Bäckerei zu Broten verarbeitet werden. Kummern Sie sich darum erst später, wenn die Fleisch- bzw. Fischproduktion zuverlässig läuft.

Wiese wächst um den Bauernhof herum kein Weizen?

Farmer konnen nur auf fruchtbarem Boden Weizen aussaen. Halten Sie Ausschau nach Wiesen, die in einem satten Grün leuchten. Auch das Flussufer bietet einen guten Nährboden für das Korn. Platzieren Sie aber

nur einen Rauernhof an diesen Stellen, wenn es dort auch genügend fruchtbaren Boden um das Gebäude herum gibt. Wenn er ganzlich von Sand oder von karger Steppe umgeben ist, ist alle Mühe vergebens.

Nein, Kummern Sie sich zuerst um die Nahrung. Im Schiff befinden sich zwar imnungen bauen? mer einige Vorräte, doch die sind schnell aufgebraucht. Außerdem kommt die Nahrungsmittelproduktion nur langsam in Gang. Denken Sie daran, dass die Wikinger zwar den Hungertod, aber nicht an Wohnungsmangel sterben konnen.

leb habe viole Raustellen. doch kann fection Gehände

Sollte ich

nicht zuerst

ein saar Web-

Beyor Sie sich daran machen. Unterkunfte für die Wikinger zu errichten, müssen Sie für genügend Baumaterialien sorgen. Holz ist der Grundbaustoff für fast alle Gebäude, außerdem benötigen Sie es für viele Gegenstände (Werkzeuge, Mobel, Speere, Bogen etc.). Für den Anfang reicht ein Holzfällerzelt aber vollkommen aus

#### Wohnungen

Wiese sind Mehrfamilienhäuser besser? Wenn Sie die Nahrungsmittelproduktion und die Rohstoffforderung in Gang

gesetzt haben, können Sie sich den Wohnungen widmen. Idealerweise errichten Sie Zwei- oder Dreifamilienhauser. Familien, die im selben Haus leben, helfen sich untereinander mit Lebensmitteln oder Gegenständen aus. Es reicht sogar, wenn nur eine Frau in einem Mehrfamilienhaus lebt. Egal, ob verheiratet oder nicht: Sie versorgt alle Bewohner des Hauses.

#### Kind und Kegel - Die Familie

ich neus Acheiter ber?

An neue Arbeiter gelangen Sie, indem Sie für Nachwuchs sorgen. Sobald ein Mann (mit Wohnung) eine Ehefrau gefunden hat, fangt diese an, Nahrungsmittel im Haus zu horten, Erstens, um ihren Mann zu bekochen, und zweitens um einen Vorrat für den Nachwuchs anzulegen. Sobald sie fünf Einheiten Nahrung gesammelt hat, kann ihr Kinderwunsch (Rechtsklick!) in Erfüllung gehen.

kaum noch Nahrungsvorräte – wo ran liegt das?

Gerade, wenn sich die Nahrungsmittelproduktion noch in den Anfangen befindet, sollten Sie von Kindern absehen. Ein Kind benotigt eine gewisse Zeit, um heranzuwachsen, und verbraucht währenddessen genauso vie-



Der Farmer braucht genügend fruchtbaren Boden um sich herum - am Strand und in der Steppe wächst kein Weizen!



Die Ehefrau versorgt das Zweifamilienhaus mit Geschirr, Möbeln (erholsamerer Schlaf) und Ölflaschchen (Religion).





Sven hat schon drei Meisterbriefe. Er ist Holzfäller, Werkzeugschreiner und Tischler. Dadurch kann ar – je nach Bedarf – Holz, Werkzeuge und Möbel erstellen.

le Vorrate wie ein Erwachsener – mit dem Unterschied, dass ein Kind weder arbeitet noch Nahrung beschafft Wenn Sie zu schnell zu viele Kinder "produzieren", stürzen Sie die Wikinger unter Umständen in eine Hungersnot!

#### Bonusgegenstände

Holzwertzeug, Geschirr & Co. -- haben diese Gegenstände wirklich eine Bedeutung? a! Mit Holzwerkzeugen sind die Männer in der Lage, wesentlich mehr Produkte herzustellen. Die Produktivitat lasst sich mit den besseren Eisenwerkzeugen soggr noch einmal steigern. Wenn die Arbeiter dazu noch Schuhe an den Füßen haben, werden sie durch die vielen Transportarbeiten nicht so schnell mude. Auch Mobel haben ihren Sinn. Sie sorgen dafür, dass der Wikinger sich im Schlaf vollstandig erholt. Denken Sie auch an das Geschirr: Damit können die Frauen aus einer Mahlzeit gleich zwei zaubern!

#### Die Karriereleiter

Wieso kann icheinen Zivilisten nicht zum Bäcker ausbilden? Um einen bestimmten Beruf auszuüben, muss ein Wikinger ihn erst erlernen. Es gibt zwei Moglichkeiten: Entweder er drückt die Schulbank oder er schuttet so lange, bis er genügend Erfahrung gesammelt hat.
Dann erhalt er den Meisterbrief. Für manche Berufe
braucht ein Wikinger sogar
mehrere Meisterbriefe, wie
zum Beispiel der Bäcker. Er
muss zuerst Farmer und
dann Muller werden, bevor
er Brote backen kann. Aufgepasst: In der Schule können nur die Berufe erlernt
werden, die ein anderer
Wikinger sich zuvor durch
Erfahrung angeeignet hat!

#### **Bonuspunkte**

Was kann ich mit Bonuspunkten anstellen? Wenn ein Wikinger einen Meisterbrief erhält oder genügend Erfahrung in seinem Beruf gesammelt hat, erhält er Bonuspunkte. Diese konnen Sie auf die vier Grundbedürfnisse aufteilen - ie mehr Punkte Sie für ein Bedürfnis vergeben, desto seltener verspürt der Wikinger es. Wenn Sie z. B. freie Punkte auf "Nahrung" verteilen, geht er seltener nach House, um zu essen. Viele Punkte auf "Schlaf" lassen den Wikinger unermüdlich arbeiten. Ein redegewandter Wikinger muss nicht so oft die Gesellschaft seiner Landsleute suchen, Je mehr Punkte auf "Religion" verteilt werden, desto seltener muss ein Wikinger beten (nur bei höherrangigen Berufen sinnvoll).

#### Produktionszentren

So viele Schuke und Möhel kann ich doch gar nicht gebrauchen!

Was fängt ein Dorf mit 40 Möbeln an? Wozu sind 60 Paar Schuhe aut? Wenn Sie für jedes rohstoffverarbeitende Gebäude einen Wikinger einsetzen, versinken Sie bald in Bergen von überschüssiaen Produkten. Lassen Sie es erst gar nicht so weit kommen. "Multitasking" ist hier das Geheimnis. Ein Beisniel: Lernen Sie einen Holzfaller an und lassen Sie ihn nach und nach aufsteigen. Erst zum Werkzeugmacher, dann zum Tischler und danach zum Speermacher. Achten Sie darauf, dass die Gebäude nahe beieinander stehen. und lassen Sie den Wikinger zwischendurch für genugend Holzvorräte sorgen. Sobald er seine Meisterbriefe besitzt. können Sie ihn im Rotationsverfahren arbeiten lassen je nachdem, was gerade im Dorf gebraucht wird.

Ein effektives Produktionszentrum – was gehört dazu und was muss ich beachten?

Errichten Sie zugllererst ein Wohnhaus. Auf diese Weise muss der Mann nicht so weit laufen, wenn er schlafen oder essen mochte. Um das Wohnhaus herum werden die einzelnen Produktionsstätten errichtet - ebenfalls aut erreichbar, denn nur so kann die Produktion sowie der Transport schnell und reibungslos ablaufen! Nachfolgend lesen Sie, welche Produktionszentren besonders sinnvoll sind und wie viele Wikinger Sie jeweils dafür benotigen:

Produktionszentrum für Nahrung: Bauernhof, Mühle, Brunnen, Bäckerei, Brauerei Wikinger nötig: 3

Ein Wikinger kümmert sich um den Weizen und mahlt ihn in der Mühle zu Mehl. Der Bäcker steht rund um die Uhr in der Bäckstube. Genauso wie der Bierbrauer – er kümmert sich nur um den Gerstensaft.

Produktionszentrum für Gegenstände und Waffen aus Hotz:

schreinerei, Möbelwerkstatt, Speer- und Bogenmacherei Wikinger nötig: 1-2

Holzfällerzelt, Werkzeug-

Wikinger nötig: 1-2 Sowohl Möbel als auch Speere und Bogen werden Produktionszenteum für Kleidung und Averietung: Jägerzelt, Schusterei, Lederschneiderei, Schäferhütte, Weberei Wikinger nötig: 1-2

Sowohl Schäferhütte als auch Weberei mussen nicht ständig besetzt sein. Fertigen Sie nur so viele Waffenröcke und Lederrüstungen an, wie notiq. Die restliche Zeit kann der Wikinger Schuhe herstellen oder auf die Jagd gehen. Setzen Sie eventuell noch einen zweiten Wikinger ein, der sich ausschließlich um die Nahrungsbeschaffung kummert.

Lehmarbeiterzelt, Töpferei. Steinmetzzelt Wikinger nötig: 1

Dieser Wikinger hat im Grunde kaum Arbeit. Das Geschirr ist schnell angefertigt und Steine werden auch nicht ständig gebraucht. Geben Sie ihm zusätzlich einen anderen Job, den er in der Zwischenzeit ausüben kann.

Produktionszentrum Eisen:

Produktions-

zentrum

file ninen

Allenund-

Wikinger":

Eisenmine, Eisenschmelze, Werkzeug-, Rüstungs- und Waffenschmiede

Wikinger nötig: 1



Der Bauernhof baut Weizen für Brauerei und Mühle an. Die Muhle liefert Mehl für die Bäckerei und der Brunnen versorgt Brauerei und Bäckerei mit Wasser.

Hierfür benötigen Sie nur einen fähigen Wikinger, denn meist werden nur wenig Rüstungen und Waffen benötigt. Er stellt hauptsächlich Eisenwerkzeuge her und sucht dafür nach Eisenerz. Nebenbei können Sie diesen Wikinger auch abwechselnd in einer Goldmine arbeiten lassen.

Mit der Zeit wird Ihr Dorf immer größer. Das bedeutet für die Wikinger zwangsläufig längere Transportwege zum Hauptlager. Errichten Sie in Randgebieten zusätzlich Lagerhäuser und teilen Sie ihnen Träger zu. Sie können aber auch Händler beauftragen, Waren hin und her zu schieben.

In diesem Fall hilft es nichts. Holzfällerhütten zu errichten und Bäume zu fallen sie wachsen immer wieder nach. Wenn Sie Platz für neue Gebaude schaffen möchten, müssen Sie einem Kundschafter den Befehl geben, den Wald zu roden.

#### Straßen

Produktions.

stätte funktio-

niert richtig,

alle Transport-

wege sind

verstopft

Überall

marken.

Bäume - ich

kann nirgend-

we Cokinda

errichten

ich Straßen?

Beobachten Sie Ihre Wikinger. Benutzen sie oft dieselben Wege? Dann Johnt es sich, eine Straße zu bauen. Auf ihr kommen sie wesentlich schneller voran. Gerade



Der Backer kommt dank Straße schnell und bequem an Wasser und Weizen.

die Strecken zum Vorratszelt oder Hauptlager werden oft abgelaufen, um Rohstoffe oder Nahrungsmittel zu transportieren. Denken Sie daran, dass Sie für jeden Straßenabschnitt Stein benötigen. Wenn Sie ein Szenario oder eine Kampagne spielen, in der es kaum Steine gibt, sollten Sie sich diese lieber für wichtige Gebaude aufheben.

#### Handel

mit den Wegweisers auf sich?

Wegweiser helfen den Wikingern, sich zu orientieren. Manchmal entfernen sich die Wikinger so weit, dass sie nicht mehr zurückfinden und sie zurück ins Dorf zu dirigieren, ist oft umständlich. Wegweiser helfen aber auch bei der Nahrungs- bzw. Rohstoffsuche! Wenn Sie auf einen Wegweiser klicken, werden alle Lebensmittel und Materialien im naheren Umkreis angezeigt. Bei der Nahrungs- und Rohstoffsuche orientieren sich die Wikinger daran. Wenn Sie Handel mit anderen Völkern betreiben, helfen die Wegweiser dem Händler, den Weg dorthin zu finden. Er "hangelt" sich von Markierung zu Markierung, bis er am anderen Lagerhaus ankommt.

#### Religion

Nieso essen meine Wilinger nicht die Pilze, die ich sammie?

Pilze dienen nicht als Nahrungsmittel. Im Tempel wird aus den Pilzen ein besonderes Öl hergestellt, das der Druide dann in den Metallschalen vor den Wohnhausern entzündet. Nur an diesem sogenannten "Heiligen Feuer" kann ein Wikinger zu seinen Göttern beten und so sein Re-





Hungrige Wikinger auf der Suche nach Essbarem gelangen mithilfe des Wegweisers schneller an Nahrungsmittel.



Rüsten Sie Soldaten mit Bier aus. Auf langen Märschen knurrt ihnen dadurch nicht so schnell der Magen.

ligionsbedürfnis befriedigen. Sinnvoll ist die Herstellung des Ols erst, wenn Ihre Wikinger höherrangige Berufe bekleiden und ein Bedurfnis nach Religion haben.

Was hat es mit dem Bier auf sich?

Wie verteidine

ich mein Dorf

am besten?

dienen. Aber keine Bange: Bevor ein Soldat an Unterernahrung stirbt, meldet er sich einige Male bei Ihnen.

auf den Weg geben, können

sie sich einige Zeit davon

ernahren. Dies ist sinnvoll,

wenn Sie nicht wissen, wie

weit die Soldaten marschieren

mussen oder ob sie auf dem

Weg auch genügend Nah-

rung finden.

Warm stol Wenn Sie Soldaten Bier mit Schwertkämpfer gut?

hut (in Gruppen angreifen) im Kompf gegen ein feindliches Dorf.

Schwertkampfer sind durch die schwere Eisenrüstung wesentlich besser gepanzert als Bogenschützen. Die ausdauernden Einzelkämpfer beweisen im Nahkampf Ihre Starke

Wie greife ich ein feindliches Dorf am besten an?

Legen Sie zuerst die Verteidigungsturme in Schutt und Asche, Achten Sie auf gegnerische Zivilisten: Sie versuchen, den eigenen Soldaten zu Hilfe zu kommen, indem sie in die Turme laufen. Postieren Sie Bogenschützen in sicherer Entfernung und versuchen Sie, so viele Zivilisten wie möglich zu erledigen. Wenn der Gegner anfängt, die Türme wieder aufzubauen, können Sie diese mit einem Schlag oder einem

Wie besiene ich feindliche Soldaten am

Schuss gleich wieder zerstoren

einfachsten?

Schicken Sie die Bogenschützen vor, damit sie die gegnerischen Soldaten ins Kreuzfeuer nehmen. Wenn diese dann bereits angeschlagen sind, haben Ihre Schwertkämpfer leichtes Spiel, Manchmal etwas umständlich, dennoch eine raffinierte Taktik: Locken Sie feindliche Wikinger in die Nähe Ihrer Verteidigungsturme. Damit rennen sie in ihr eigenes Verderben.

Silke Menne

Dank an die Firma Funatics für die freundliche Unterstützung!

#### Krieg

Was muss ich tun, um aus einem Zivilisten einen Soldaten zu machen?

Bevor Sie in der Kaserne Wikinger rekrutieren können, müssen Sie zuerst Bogen, Schwerter, Waffenrocke etc. anfertigen und in die Kaserne schaffen (Trager einsetzen!). Erforschen Sie frühzeitig die entsprechenden Technologien, da viele verschiedene Produktionsstatten und Materialien benötigt werden. Sobald Sie genügend Ausrüstungsgegenstände eingelagert haben, können Sie Wikinger damit ausrüsten fertig ist der Soldat!

Soldaten hefördern? Was bringt das?

Es gibt maximal zwei Beforderungsstufen. Je höher der Rang, desto stärker sind Ihre Rekruten. Aber alles hat seinen Preis. Pro Mann und Beförderung benötigen Sie eine Einheit Gold. Je weiter Sie kommen, desto stärker werden Ihre Gegner. Deshalb sollten Sie Soldaten grundsätzlich bis zur höchsten Stufe befordern. Sonst haben sie im Kampf keine Chance.

Wiesa sterhan meine Soldaten vor Hunger?

Soldaten versorgen sich im Gegensatz zu den anderen Dorfbewohnern nicht von selbst mit Nahrung. Sie müssen ihnen den Befehl geben, Obst zu pflücken oder sich aus einem Vorratshaus zu be-

Beobachten Sie, von welcher Seite Gegner einfallen, und errichten Sie dort einen Verteidiaunasturm. le nach Häufigkeit bzw. Stärke der Angriffe lohnen sich auch mehrere Türme (so aufstellen, dass sie gegenseitig in Reichweite sind!). Wenn Sie diese mit mindestens zwei Bogenschützen besetzen, schafft es kaum ein Feind, in Ihr Dorf einzudringen. Wenn ein Gebaude bei einem Angriff beschadigt wird, sollten Sie ein paar Bauarbeiter hinschicken. Diese reparieren es dann wieder.

Wann setze schützen ein?

Bogenschützen tragen neben Pfeil und Bogen nur einen leichten Waffenrock. Da dieser nur schwachen Schutz bietet, sollten Sie Nahkämpfe vermeiden. Setzen Sie Bogenschutzen vor allem auf Verteidigungstürmen ein. Da die Pfeile eine große Reichweite haben, erledigen sie feindliche Krieger schon im Vorfeld. Bogenschützen eignen sich aber auch als Vor-

## **Heavy Metal F.A.K.K.**<sup>2</sup>

Lara hat Konkurrenz bekommen. Welche von den beiden Schönheiten das hübschere Outfit besitzt, müssen Sie schon selber entscheiden. Wir sagen Ihnen, wie Sie sich durch das Spiel kämpfen.

#### Die Levelhosse

Mie erledine ich den ersten Zwischengegner?

The Vymish Mama: Sammeln Sie den Sprengstoff ein, der sich direkt bei Ihrem Startpunkt befindet, Platzieren Sie jeweils einen an den vier leuchtenden Steinen. Warten Sie vor jeder Sprenauna, bis die Mama Ihnen den Rücken zudreht. So werden Sie heim Platzieren des Detonators nicht sofort entdeckt. Nach jeder gelungenen Sprengung werden Sie von einem Schwarm Fliegen angegriffen. Bleiben Sie aber hinter den Kisten stehen, um nicht zusätzlich von den Fangarmen der Mama verletzt zu werden.

ein Problem weniger. Dieser Trick funktioniert auch mit

Schlinapflanzen.

Worner muse ich heim Soul Harvester achten?

Soul Harvester Der Harvester ist ein außerst flinker Gegner. Mit Vorliebe teleportiert er sich hinter Mrs. Strain um ihr in den Rucken zu fallen. Bleiben Sie immer in Bewegung und laufen Sie seitwarts. Laufen Sie nicht ruckwarts wie bei den anderen Geanern, sonst finden Sie sich in den Armen des Harvesters wieder. Gegen Projektil- und Explosivwaffen ist er ganzlich immun. Benutzen Sie deshalb das Schwert, die Axt oder den Flammenwerfer, um diesen Gegner zu erledigen. Plasmawaffen bewirken das Ge-

#### Der Kampf

Schwert-Komhas wichtig?

Die Schwert-Kombos sind gerade zu Beginn des Spiels außerst nutzlich. Sie verursachen mehr Schaden als normale Schwertattacken. Außerdem können so ganze Horden kleinerer Gegner in kürzester Zeit beseitigt werden. Drehen Sie Julie während einer Kombo um die eigene Achse, um auf einen Schlag alle Gegner zu treffen. Üben Sie Kombos zu Beginn des Spiels, damit Sie diese auch im hektischen Kampf beherrschen.

Wie nutze ich dia Pitamani zu meinen **Gunstee?** 

Nutzen Sie die Umgebung zu Ihrem Vorteil. Fleisch fressende Pflanzen machen keinen Unterschied zwischen Julies Fleisch und dem eines Gegners. Laufen Sie deshalb während eines Kampfes hinter eine Fleisch fressende Pflanze, so dass sich diese direkt zwischen Ihnen und dem Gegner befindet. Da Ihr Feind dumm ist, läuft er einfach hinein und Sie haben



Noch ein paar Schritte und der Gegner macht nähere Bekanntschaft mit der Verdauung dieser garstigen Pflanzen.



Den Soul Harvester müssen Sie mit dem Schwert oder der Axt erledigen. Treffer mit Plasma regenerieren seine Energie.

Hier finden Sie die acht wichtigsten Regeln für Heavy Metal F.A.K.K 2

- Absolvieren Sie den Trainingsparcours, um die Grundlagen des Kampfes zu erlernen Außerdem erhalten Sie im Anschluss daran Ihre ersten beiden Waffen
- Speichern Sie nach jedem gelungenen Sprung ab Nichts ist nerviger, als eine schwierige Passage wegen eines kleinen Fehlers wiederholen zu mussen
- Heilpflanzen wachsen nach einer gewissen Zeit nach Merken Sie sich den Standort und kehren Sie bei Bedarf dorthin zuruck
- Handlungsrelevante Elemente im Spiel erkennen Sie daran, dass diese blinken. Meist sind es Steine, die Sie in eine bestimmte Position schieben mussen.
- Sie müssen sich nicht mit jedem Gegner anlegen Oft reicht es aus, an dem Gegner vorbeizulaufen, da Sie ihm nachher nicht mehr begegnen.
- Stellen Sie vor schwierigen Sprungen sicher. dass Sie keine Waffe, die für zwei Hände ausgelegt ist, gezuckt halten Ansonsten kann sich Julie nicht festhalten
- Reden Sie mit den Menschen, die Ihren Weg kreuzen. Sie geben Ihnen haufig gute. Tipps für den weiteren Verlauf des Spiels
- Springen Sie in sämtliche Brunnen, die Sie auf Ihrem Weg finden. Dadurch steigern Sie den Wasserstand auf die Halfte der verfugbaren Kapazität

genteil und regenerieren die Gesundheit des Harvesters.

Ohwohl ich ununterbrochen auf den Shkynerpad schieße, sinkt seine Lebensenergie nicht. Warum?

Shkynerpad: Dieses im Sumpf ansässige Monster hat einen Schutzwall aus Schlangen um sich versammelt. Diese müssen Sie erst aus dem Weg räumen, bevor Sie den eigentlichen Gegner bearbeiten können. Hinter Ihnen umkreisen zwei Riesenschlangen den Ort des Geschehens. Wenn Sie zu lange auf einer Stelle stehen,



werden Sie gebissen. Laufen Sie immer im Kreis, um das zu verhindern. Der Shkynerpad ist immer nur dann verwundbar, wenn er sich zusammenzieht und anschließend wieder streckt. Im Zweifelsfall erkennen Sie das an dem aufleuchtenden Zielsucher, der sich bei der Uzi automatisch auf den Gegner einstellt.

Warum steht Lord Tyler: Der wohl mit der Endgegner immer wieder auf?

Abstand harteste Gegner in diesem Spiel ist Lord Tyler. Er ist nur am Oberkörper verwundbar. Jedes Mal, wenn Sie seinen Energiebalken zum Teil reduziert haben, kniet er nieder und regeneriert seine Energie. Während dieser Phase nehmen Sie sich den "Soulsucker" und saugen die Energie ab. Dazu mussen Sie direkt vor dem Lord stehen, Nachdem Sie diese Prozedur fünfmal wiederholt haben, versetzen Sie ihm mit dem Lichtschwert den finalen Stoß. Um sich das Leben etwas zu vereinfachen, sammeln Sie den gelben Trank auf, der sich auf einer der schwebenden Inseln befindet. Setzen Sie diesen gemeinsam mit einer Nahkampfwaffe gegen diesen Schurken ein.

Wie entgehe ich Tylers Bakaruá?

TIPP: Raketen, die Tyler auf Sie abfeuert, können Sie sich mit dem großen Schild vom Hals halten. Wenn Sie den Schild nicht schnell genug aufrufen können, laufen Sie hinter eine Saule, damit diese sich zwischen Ihnen und

Um die Cheats zu aktivieren, gehen Sie in das Menu "Video/Audio" Von dort aus klicken Sie sich in das Untermenu "Advanced" Machen Sie ein Häkchen im Feld Konsole Mit der Taste "^" (unter der ESC-Taste) konnen Sie jetzt folgende Cheats eingeben-

#### **Aligemeine Cheats:**

God Unverwundbar, Waffen verbrauchen keine Munition

Give all Alle Waffen Notarget Der Gegner greift Sie nicht mehr an Sie können durch Wände gehen Naclip Health II X steht für die Prozentzahl der gewunschten Lebensenergie

#### Waffen-Cheats:

Fur den Waffen-Cheat mussen Sie in der Konsole "GIVE WEAPON\_X.TIK" eingeben Das "X" steht in diesem Fall für den Namen der Waffe Zum Beispiel GIVE WEAPON\_FLAME THROWER TIK

Sword	Schwert
Firesword	Feuerschwert
Elecsword	Elektroschwert
Chainsword	Heckentrimmer
Але	Axt
Lightsword	Lichtschwert
Sling	Schleuder
Sling gas	Gasschleuder
Sling-asteroid	Explosivschleuder
Smallshield	Kleiner Schild
Largeshield	Großer Schild
Chow	Plasma-Bogen
Uzi	Uzı
Dualuzi	Doppel-Uzı
Gun ·	Pistole
Flashhann	Sprongestz

**Alauncher** Raketenwerfer Shotgun Schrotflinte Chaingua Charngun Plamethrower Flammenwerfer Soulsucker Seelensauger Hornofconiurina Horn

#### Level-Cheats:

Geben Sie in der Konsole vor den jeweiligen Levelnamen das Wort "Map" ein Zum Beispiel Map Fakkhouse.

Fakkhouse Julie's House Training Julie's training area Homes1 Eden Homes Landersroost Landers Roost Creeper Pens Creenermann Homes2 Eden Marketplace Towncenter Good Town Center Under Eden Underground Over Eden Underground 2 Shield Eden Shield Generator Home2evil Eden Market under Siege! Otto Otto's Shop Towncenter Evil Towncenter Attacked! Cliff1 Outskirts of Eden Cliff2 Eden Cliffside Swamp1 Monagly Swamps Swamp2 Deep Mooagly Swamps Swamp3 Swamps confrontation Gruff Billy Goats Gruff Oracleway The Bridge of reason Cemetery We Cemetery The Wind of Spirit Foo Water The water of Purity Rinnsl The Sanctity of Blood

der Rakete befindet. Die Lenkraketen suchen sich immer den direkten Weg zum Ziel. Aus diesem Grund



Lochnar

Bracio

steuert die Rakete stupide auf die Saule zu und explodiert außer Reichweite.

The Bridge of Reason

Tomb of the WE

Lars Theune



Wenn Tyler am Boden ist, saugen Sie mit dem "Soulsucker" seine Energie auf, damit er sich nicht regenerieren kann.



Jäger und Sammler: Mit der Schleuder holen Sie die Früchte vom Felsvorsprung, die unerreichbar sind.



## **Erste** Hilfe



Die Föderation startet einen Angriff - mit ein paar gezielten Schüssen dürfte das Problem schnell aus der Welt geschafft sein.

#### **Kiss: Psycho Circus**

Gehen Sie in der vom Programm vorgegebenen Reihenfolge vor: Beginnen Sie Ihre Reise mit dem Starbearer. So ist es leichter, der Story zu folgen.

Einige Monster wie die Ballonmanner sind nur mit Schusswaffen zu erledigen. Wenn Sie diesen Kreaturen begegnen und keine Munition mehr haben, bekommen Sie ordentlich was auf die Mütze. Daher sollten Sie Munition sparen und, wenn möglich, die Schlag- und Stichwaffen einsetzen.

Zertrummern Sie jede Kiste und suchen Sie in finsteren Ecken sowie im Wasser nach Goodies und Munition.

Zerstören Sie baldmöglichst die Monsterbrutstätten. Andernfalls produzieren diese unendlich viele Monster.

Wenn riesige Monsterhorden auf Sie einstürmen, dann setzen Sie den Jack-in-the-Box ein: Damit erledigen Sie mindestens sieben auf einen Streich.

Redaktion

#### Star Trek: Klingon Academy

Folgen Sie in den ersten Missionen minuziös den Anweisungen Ihres Lehrers - viele Auftrage müssen Sie unter Zeitdruck erfüllen und jeder unnötige Abstecher in andere Gebiete fuhrt fast unwillkurlich dazu, dass Sie die Mission verlieren

Machen Sie viel und oft Gebrauch von Ihrer Tarnfunktion. Besonders in den ersten Missionen ist es wichtig, beim Feind einen gewissen Überraschungseffekt auszunutzen und zumindest unbehelligt zum endgültigen Zielpunkt zu gelangen.

Vorsicht bei Einsätzen in Meteoritengurteln oder in der Nähe von Planeten! Durch die unterschiedlichen Gravitationsverhaltnisse andert sich das Flugverhalten Ihres Bird of Prey in beträchtlichem Maße. Bei einer gegnerischen Übermacht sollten Sie versuchen, das Kampfgeschehen lieber in den freien Weltraum zu verlegen.

Scheuen Sie sich nicht, Verstarkung anzufordern! Gerade in der Anfangsphase ist Ihr Schiff noch recht dürftig ausgestattet und es ist unwahrscheinlich, dass Sie Angriffe von mehr als drei Gegnern gleichzeitig überleben.

Stichwort Steuerung: Es ist ausgesprochen sinnvoll, sich die wichtigsten Befehle auf Tasten zu legen oder zumindest die vollständigen Zahlenkombinationen für Schubkontrolle und Angriffsmanover zu notieren. So gewinnen Sie wertvolle Zeit und ersparen sich die nervige Navigation durch Textmenüs und Tabellen. Redaktion



Manche Gegner sind außerordentlich flink - und zum Glück auch außerordentlich dumm.

#### Konsolenproblem

Nachdem uns etliche Mails bezüglich der Parametereingabe zu Vampire: Die Maskerade erreicht haben, geben wir Ihnen noch mal eine ausführliche Beschreibung dazu:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Programmsymbol.
- 2. Wählen Sie "Eigenschaften" aus.
- Auf der Schaltfläche "Verknüpfung" geben Sie in der Zeile "Ziel" den Parameter ein.
- Übernehmen Sie die Veränderung und starten Sie das Spiel.
   Die Konsole ist jetzt verfugbar.

Redaktion

#### **Icewind Dale**



Ziehen Sie sich zurück, um die Verfolger mit einem Pfeilhagel zu empfangen.

Achten Sie bei der Zusammenstellung der sechsköpfigen Truppe auf Ausgewogenheit. Da es häufig zu Gefechten mit Monstern kommt, ist folgende Gewichtung am besten: drei Kampfer (z. B. Paladin, Kämpfer, Waldläufer), ein Dieb und zwei magiebegabte Charaktere (z. B. Kleriker und Zauberkundiger).

Geben Sie allen Charakteren gleich zu Beginn die Fähigkeit, mit Fernwaffen zu kämpfen (Bögen, Armbrüste, Schleudern usw.).

Da Sie im Nahkampf zunächst kaum Chancen haben, sollten Sie Monster einzeln mit einer Figur zur restlichen Truppe locken. So können Sie die Angreifer gefahrlos aus der Ferne ausschalten.

Lernen Sie am Anfang hauptsächlich offensive Zaubersprüche, die Gegnern direkt schaden. Schon nach kurzer Zeit treffen Sie auf Monster, die gegen normale Waffen resistent sind und daher mit magischen Waffen oder entsprechenden Sprüchen erledigt werden müssen.

Aktivieren Sie bei den Optionen unter "Spielablauf" den Punkt "Max. Trefferpunkte pro Stufe", damit Ihre Charaktere bei jedem Aufstieg die höchstmogliche Trefferpunktzahl dazubekommen.

Redaktion

#### Diablo 2

Der Barbarenskill "Sprungangriff" ist sehr nützlich gegen Endgegner und Helden die sich auf den Nahkampf spezialisiert haben. Entfernen Sie sich etwas vom Gegner, wenden Sie "Sprungangriff" an ziehen Sie sich gleich wieder ein Stück zurück. So landen Sie einen Treffer nach dem anderen (mit erhöhtem Schaden!) und erleiden selbst nicht einen Kratzer.

"Sprungangriff" hat noch einen Vorteil: Sie müssen lediglich einen Fertigkeitspunkt darauf verteilen – und schon können Sie über den ganzen Bildschirm hüpfen sowie jeden Fluss und jedes Hindernis überspringen.

Wenn Sie einen Gegner einfrieren und ihn in diesem Zustand töten, zerfallt er immer in Eiswürfel. Er kann dann von den Schamanen nicht wiederbelebt werden!

Clemens Müller

Wenn Sie bei einem Händler nach einem bestimmten Gegenstand suchen (z.B. den Langstab "+1 Gletschernadel" für die Zauberin), dieser aber im Moment nicht vorhanden ist, können Sie mit ein wenig Geduld doch an dieses Stück gelangen.

Verlassen Sie kurz die Stadt und kehren Sie dann wieder zum Handler zurück. Dieser hat nun andere Sachen in seinem Sortiment als zuvor. Sie können das beliebig oft wiederholen, bis Sie den Gegenstand, den Sie suchen, gefunden haben.

Sascha Feiler

#### Star Trek: Voyager – Elite Force

Drücken Sie  $^{\circ}$ , um die Konsole zu öffnen. Mit map x können Sie einen bestimmten Level laden. Setzen Sie anstelle von x Folgendes ein:

borg1 Ersten Borglevel
borg2 Zweiten Borglevel
borg3 Dritten Borglevel
vov1 Ersten Level auf der Voyager
vov2 Zweiten Level auf der Voyager
vov3 Dritten Level auf der Voyager

Redaktion

#### **Grand Prix 3**

#### **Beim Start:**

Wenn nach dem Start eine Rechtskurve folgt, halten Sie sich links. Ihre Gegner fahren auf der Ideallinie – somit ist der rechte Streckenteil frei. Bremsen Sie möglichst hart und spät in die Kurve hinein. So können Sie an ihnen vorbeiziehen und meist fünf Plätze gutmachen. Dasselbe funktioniert natürlich auch bei einer Linkskurve, nur müssen Sie sich dabei dann links halten.

#### In der Kurve:

Schubsen Sie in der Kurve Ihren Vordermann ein wenig an (es ist völlig egal, ob es sich um eine schnelle oder eine langsame Kurve handelt). Ihr Gegner wird dadurch etwas zu schnell und katapulitiert sich selbst ins Kiesbett. Dort kommt er meist nicht wieder heraus – und schon haben Sie einen Konkurrenten weniger! Auf eines müssen Sie jedoch Acht geben: Sie dürfen Ihren Vordermann nicht zu schnell anfahren, denn sonst beschadigen Sie den Frontspoller und müssen in die Box.

Daniel Nückel



Da haben sie sich eine Festplatte gekauft, mühsam eingebaut und nun wird sie vom PC nicht erkannt. Sowas passiert, wenn die Basis-Software Ihres PCs nicht aktuell ist. Wir zeigen Ihnen. was Sie daran ändern können.

#### Wie aktualisiere ich mein BIOS?

as BIOS eines Computers ist eine eingebaute Software, die sich um die grundlegende Kontrolle samtlicher Systembereiche kummert. Dazu zählen neben Tastatur und Maus noch Bildschirm, Grafikkarte, Systemspeicher, sämtliche Laufwerke sowie interne und externe Anschlusse. Es führt neben einem Selbsttest auch die Initialisierung und dann den Bootvorgang des Computers durch. Ohne das BIOS könnte ein PC also nicht einmal ein Betriebssystem von einer Diskette starten oder Tastatureingaben verwerten. Da nun aber alle Komponenten einem standigen Verbesserungsprozess unterliegen, kann es passieren, dass neue Hardware von einer alten BIOS-Version nicht richtig erkannt oder angesprochen werden. Um die Verträglichkeit mit neuer Hardware zu gewährleisten, wird es also Zeit für ein BIOS-Update.



Diese drei Tasten sind die wichtigsten, um an detaillierte Informationen über Mainboard und BIOS heranzukommen.

## Thema Technik

#### Was heißt eigentlich...

Basic Input Output System. Eine Software zur Steuerung aller Basiskomponenten eines PCs. Sie lagert in einem so genannten Flash-Speicher und bleibt dadurch auch erhalten, wenn der PC ausgeschaltet ist

#### **CMOS**

Complementary Metal Oxide Semiconductor. In diesem kleinen Speicher werden alle BIOS-Informationen gelagert, also Informationen über Festplatten etc. Eine Batter e sorgt dafur dass der Speicher nicht geloscht. wird, wenn der PC ausgeschaltet ist. Unterbricht man diesen Stromkreis für einen Moment, gehen alle BIOS-Informationen verloren

#### Checksumme

Eine Prufzahl, die sich aus einer Gesamtmenge von Informationen ergibt Die BIOS-Updatesoftware nutzt diese Technik, um sicherzustellen, dass das heruntergeladene BIOS auch fehlerfrei ist

Gward Moduler (1983 vt.53PG, An Energy Star Ally Coppelght (C) 1984-90, Award Software, Inc. Intol 440MX AGESat NIOS for 19(2000 U.1.0 Check Nigstem Health UK, UCare PENTION 111-MMX CPU at 500MHz

Nach einem Neustart können Sie mit der Pause-Taste diesen Bildschirm anhalten, um in Ruhe herauszufinden, welches Hardware-Herz in Ihrem PC pocht.

Bevor Sie das Software-Herzstück Ihres PCs aktualisieren. müssen Sie einige wichtige Schritte befolgen. Zuerst sollten Sie Ihre aktuellen BIOS-Einstellungen sichern. Dazu wechseln Sie wahrend des Bootvorgangs in das CMOS-Setup (siehe Extrakasten) und notieren sich dort sämtliche Einstellungen. Besonders, wenn Sie dort die Betriebswerte für Ihre Festplatte selbst eingetragen haben, müssen Sie sich diese jetzt aufschreiben. Um sich unnotige Arbeit zu sparen, bringen Sie die Werte per "Druck"-Taste am besten zu Papier. Nun stellen Sie die Version Ihrer BIOS-Software fest. Dazu fahren Sie Ihren PC herunter und schalten ihn dann wieder ein. Bei dem dann erscheinenden Hinweis-Bildschirm drücken Sie die "Pause"-Taste und notieren sich dann den Namen des Mainboardherstellers, des Modells und die Versionsnummer der BIOS-Software. Nun müssen Sie sich im Internet auf die Suche nach einem passenden Update machen. Unsere Tabelle der wichtigsten Mainboard-Hersteller hilft Ihnen dabei. Auf samtlichen Hersteller-Webseiten finden Sie zusätzlich ebenfalls detaillierte Angaben, mit welchem Programm Sie das BIOS erneuern müssen

Um fur unser Testmainboard GA-BX2000 eine neue BIOS-Version zu finden, schauen wir also auf der Homepage www. gigabyte.de nach. Im Support-Bereich werden wir dann auch fundig. Dort liegt das neueste Update als gepackte ZIP-Datei

Auf der Gigabyte-Homepage haben wir schnell das Update fur unser Mainboard GA-BX2000 entdeckt. Aktuell ist die Version "f.7", die wir auch gleich herunterladen.

vor. Nach dem Herunterladen entpacken wir die zwei darin enthaltenen Dateien "awdflash.exe" und "bx2000.f7" in ein Unterverzeichnis auf der Festplatte, zum Beispiel in "c:\bios\". Nun starten Sie den PC neu. Wenn die Meldung "Windows 9x wird gestartet" erscheint, drücken Sie die Taste F8 und wählen in dem dann erscheinenden Menü den Punkt "Eingabeaufforderung, abgesichert" und bestätigen mit Enter.

Mit "cd bios" und Enter wechseln Sie nun in das Verzeichnis mit dem Updateprogramm und der neuen BIOS-Software. Die meisten BIOS-Programme funktionieren ähnlich. Sie star-

THE PERFORM TO THE PERFORMANCE OF THE PERFORMANCE O

Im diesem Setup können Sie sämtliche Basis-Informationen Ihres PCs anschauen und verandern. Bevor Sie nun die BIOS-Software updaten, sollten Sie sich alle Werte notieren, ten das Programm und geben direkt dahinter den Namen des einzuspielenden Updates ein. In unserem Fall geben wir also ein "awdflash bx2000f.f7". Nach einer Bestätigung durch Enter wird das Updateprogramm gestartet.

Jetzt wird es ernst: Das Flash-Programm stellt Ihnen nun die Frage, ob Sie das aktuelle BIOS zuerst sichern wollen, bevor Sie es mit dem neuen überschreiben. Wir empfehlen Ihnen, dies unbedingt zu tun. Nachdem Sie einen Dateinamen angegeben haben, wird das BIOS ausgelesen und abgespeichert. Nun bestätigen Sie noch einmal und Ihr BIOS wird aktualisiert. Der Fortschritt bei diesem Vorgang wird Ihnen in einem Balken angezeigt. Ist der Vorgang beendet, gibt Ihnen das Programm die Möglichkeit, den Rechner neu zu starten. In unserem Fall drücken wir die Taste F1 und warten auf den Bildschirm mit den BIOS-Informationen. Wenn Sie wollen, können Sie wieder die Pause-Taste benutzen, um den Bildschirm in Ruhe anzuschauen. In unserem Fall zeigt der Bildschirm die neue Versionsnummer "f7" korrekt an und auch das BIOS-Datum ist nun nicht mehr das gleiche. Greifen Sie jetzt auf die ausgedruckten Daten des alten BIOS zurück und wechseln mit "Entf" in das Systemsetup und ändern, wenn nötig, die Einstellungen.

Bernd Holtmann

#### Die wichtigsten Infos

Hier finden Sie die Webseiten und die Info-Telefonnummern der wichtigsten Mainboardhersteller. Auf den Webseiten finden Sie meist auch aktualisierte Handbucher und weitere Tipps&Tricks.

A-Trend	www.a-trend.com	0031-243788809 (Nieder andel)
Ahit	www.abit.nl/german/index.htm	0031-773204428 (Niederlandel)
Asus	www.asuscom.de	02102-95990
DFI	www.dfi.com	
Epox	www.elito-epox.de	09241-991740
MSI	www.msi-computer.com	069-40893191
<b>QD1</b>	www.qdigrp.com	040-61135316
Saya	www.soyo.de	0441-2091040
Tekram	www.tekram.de	02102-302840

Wenn Sie nach weitere Informationen aus dem Netz benötigen, sollten Sie mal bei den folgenden Webseiten vorbeisurfen.

Wim's Bios

Das BIOS-Kompendium

The BIOS-Web

Mainboard-Guide

Problemlösung bei ruckelnden DVD-Filmen

http://www.ping.be/bios/main.html http://www.bios-info.de/

http://www.xs4all.nl/~matrix/menu.html
http://sysdoc.pair.com/bios.html

#### Zugriffszeiten bei Festplatten

Frage: Hallo, ich brauch euren Rat. Ich will mir eine gunstige neue Festplatte kaufen – nur welche? Ich hab zwei ähnliche Festplatten

zur Auswahl, eine mit 9ms oder die wesentlich billigere mit 9,5ms Zugriffszeit Macht das halbe ms (21) de was aus?

Wenn du deine Kaufentscheidung nur von der Zugniffszeit abhängig machst, empfehle ich dir die mit 9,5 Millisekunden Zugriffszeit. Das ist namlich die Zeit, die eine Festplatte durchschnitzlich benötigt, um an einer bestimmte Stelle der Platte Informationen zu lesen. Besonders interessant sind diese Werbe für Spieler nicht, denn die Auswinkung auf die Performance bei Spielen ist kaum messban



#### Kummerkasten

Frage: Ich habe ein Problem. Wenn ich mit meinem DVD-ROM-Laufwerk uber WinDVD Filme abspiele, stockt es bei schnellen aber auch langsa-

> men Bewegungen. (z.B. wenn ein Auto vorbeifahrt) Alles ist ordnungsgernaß installiert, ich weiß einfach nicht, was hier falsch ist.

den OMA-Modus (Direct Memory Adress) demes by Obyo-Laufwerkes nicht aktivert hast. Wenn er aktivert ist, kann das Laufwerk Oaten in den Systemspeicher schreiben, ohne dabei den Prozessor zu belastigen. Im Geräte-Manager suchst du nach dem Eintrag "CD-ROM" Dort findest du unter "Eigenscheften" dann eine Registerkarte, in der du den OMA aktiveren kennst.



**Vollversion: Turok 2** 

Acclaims klassischer 3DShooter schickt Sie auf
Dinosaurier-Jagd. Turok
2 bietet dabei alles, was
das Action-Herz begehrt: sechs riesige Levels, 30 Gegnertypen,
23 Waffen, 10 Multiplayer-Karten und sogar
einen Splitscreen-Modus.

S o ein Pech aber auch: Da kämpfte sich die Edel-Rothaut Turok in ihrem ersten Abenteuer vor rund einem Jahr (PCA 10/1999) förmlich einen Wolf, um an das geheimnisvolle Chronoszepter zu gelangen, und dann war die ganze Mühe umsonst. Weil der Digi-Winnetou die ultimative Waffe in einen Vulkan geworfen hat, wird eine riesige Explosion ausgelöst und ein böser Außenrdischer erweckt. Plötzlich steht also ein neuer Fiesewicht auf der Matte, der Primagen. Der schickt von seinem Raumschiff aus allerlei schrockliches Getter. So weit, so gut – was macht

ein Held von Welt? Er rettet dieselbe naturlich. *Turok 2*, ursprunglich ein Spiel für die Konsole Nintendo 64, soll eher den Actionfan in Reinkultur ansprechen.

#### Riesiges Waffenarsenal und brillante Animationen

In der Praxis läuft, springt, ballert, schwimmt, kriecht und klettert der Held durch die sechs in viele Zwischenabschnitte unterteilten Levels, nutzt prächtig designte Waffenarten und trifft auf Saurier, geklonte Mutanten, Cyborgs und Insektenwesen. Turok wehrt sich mit Pfeil und Bogen, Gewehr, Flammenwerfer, Harpune, Raketenwerfer, Partikelbeschleuniger und anderen Mordinstrumenten. In jedem Level müssen diverse Aufträge erfüllt und etliche Schalter gedrückt werden. Das Getier zeichnet sich durch eine hervorragende Künstliche Intelligenz aus. Manche Monster attackieren nur in Rudeln, viele stürmen im Zickzackkurs auf den Spieler zu, andere verstecken sich hinter Kisten und wieder andere nehmen auch schon mal die Beine in die Hand. wenn sie zu stark verletzt wurden.

Was die Animationen der Monster betrifft, kann Turok 2 auch heute noch uber-

Ein Indianer auf Saurierjagd: Das moderne Waffen-Equipment kennt sogar eine Scharfschützenfunktion.

zeugen. Saurier, die mit einem Pfeil ins Bein geschossen wurden, humpeln. Humanoide Klon-Monster greifen sich an verletzte Stellen oder sturzen, wenn sie im Moment des Treffers auf Turok zustürmen. Und ehe ein tödlich getroffener Außerirdischer endgültig das Zeitliche segnet, wälzt er sich oft noch am Boden, um erst dann nach einem letzten Aufbäumen dahinzuscheiden. Spannend ist Turok 2 immer dann, wenn Gegner unseren Helden urplötzlich aus versteckten Ecken attackieren oder durch Wande brechen. Nach solchen Momenten sollten Sie erst einmal die Pause-Taste drucken, damit das Herz wieder auf Normalfrequenz herunterschaltet.

## Auf der Cover-CD

Hier finden Sie den originalen Testbericht zu Turok 2 aus der PC Action D2/1999 Turok2.pdf Allgemeine Spieletipps

## Turok 2 — Seeds of Evil

Auf Turoks zweiter Reise in das "verlorene Land" stellen sich ihm Scharen von Geanern in den Wea.

#### Cheats

#### OBLIVIONISDUTHERE lst die "Blade"

Wenn Sie diesen Cheat im Optionsmenü eingeben, werden alle verfugbaren Cheats freigeschaltet. Diese können Sie anschließend nach Belieben ein- und ausschalten Die obligatorischen Cheats wie zum Beispiel "unendlich Leben", "alle Waffen" und "alle Gegenstände" sind naturlich auch vorhanden.

sehen. Auf dieser Distanz kann der Feind Sie nicht entdecken und bleibt regungslos auf der Stelle stehen. Nun haben Sie genugend Zeit, den Kopf des Gegners ins Visier zu nehmen und ihn mit einem Schuss zu erledigen.

Die "Blade" ist eine nicht zu unterschatzende Waffe, Treffen Sie eine Echse an der Schulter, greift diese sich an die Stelle, an der sie getroffen wurde. In diesem Augenblick verpassen Sie dem Geaner einen Hieb gegen die andere Schulter. Da der Gegner wahrend dieser Aktion kampfunfähig ist, können Sie Ihre Attacken wiederholen, bis er zu Boden geht.

Obwohl der Bogen nicht den meisten Schaden verursacht. werden Sie ihn das ganze Spiel hindurch verwenden. Zum einen lassen sich die abaefeuerten Pfeile wieder einsammeln und zum anderen bietet der TEK-Bogen

Wenn Sie auf Fasser schießen, wird durch die Explosion haufig ein Geheimgang freigesprengt. Sie dienen aber

eine Zoomfunktion.

dar Razor

auch dazu, Turok das Leben zu vereinfachen. Eine Horde Gegner, die in der Nähe der Fässer stehen, lassen sich so auf einen Schlag ausradie-

Ein Ziel mit der "Razor Blade" zu treffen, ist nicht einfach, da sie kein Fadenkreuz besitzt. Wenn Sie den Gegner verfehlen, stellen Sie sich einfach vor ihn, so dass der Gegner direkt zwischen Ihnen und der "Razor Blade" steht. Auf dem Rückweg in Ihre Hand erlegt sie den

#### Kampftechniken

We ist der Feind um verletzlichsten?

Schießen Sie immer auf den Wie gut ist der Kopf Ihres Gegners. Dadurch verursachen Sie den meisten Schaden. Wenn eine Echse zu flink ist, schießen Sie ihr ins Bein. Dadurch verharrt das Monster bewegungsunfähig auf der Stelle und kann einfacher erledigt werden.

Wie ereife ich den Feind am beston an?

Nutzen Sie den Nebel zu Ihrem Vorteil, Gehen Sie langsam durch den Level, bis Sie die Umrisse des Gegners

#### Power-Uns

We believen Power-lips?

Die wirksamsten Gesundheitsschühe hefinden sich an versteckten Orten. Zum Beispiel finden Sie Power-Ups in Kisten, die an einem Kran hängen, oder auf Balkonen. Die Kisten mussen Sie zerschießen. Um auf einen Balkon zu gelangen. mussen Sie etwas einfallsreicher sein und durch das Springen von einem Gebaude oder Ähnlichem dorthin gelangen.

Ich finde immer noch keine Pewer-Ups!

Wenn Sie alle Gesundheitsschube verbraucht haben. warten Sie eine Weile. Manche Power-Ups tauchen nach einer gewissen Zeit wieder auf. Wiederholen Sie dies, bis Ihre Energie voll regeneriert ist. Das kann unter Umstanden sehr lange dauern, lohnt sich aber auf jeden Fall. Wenn Sie trotzdem keine finden, kehren Sie in einen vorherigen Levelabschnitt zurück.

ich Munition

Munition sollten Sie erst dann aufnehmen, wenn sie nicht über das Fassungsvermögen des jeweiligen Magazins hinausgeht. Angenommen, Sie haben noch 20 Schuss in der Pistole und finden eine Munitionskiste.



Der "Big Head"-Cheat erleichert es Ihnen, den Kopf des Gegners zu treffen.

dann sind die zehn Schuss, die nicht mehr in das Magazin passen, verloren.

#### Wasser

Was befindet sich im Wasser? Im Wasser finden Sie Munition und Erste-Hilfe-Kreuze. Wenn Sie eine Wasserstelle sehen, und sei es nur ein kleiner Pool, springen Sie hinein und durchsuchen Sie ihn.

Achten Sie aber darauf, dass Turok nicht zu lange unter Wasser bleibt. Sonst geht ihm die Puste aus, worunter seine Lebensenergie leidet.

Wie tauche ich schooller? Wenn Sie unter Wasser sind, drücken Sie mehrmals die Taste zum Geradeausschwimmen. Durch jedes Betatigen der Taste beschleunigt Turok. Wenn Sie den richtigen Takt herausgefunden haben, taucht Ihr Held wie ein Delfin durchs Wasser.

Warum troffe ich die Gogner nicht, die sich unter Wasser bofinden? Einen Gegner, der unter Wasser ist, können Sie von außerhalb des Wassers nicht treffen. Sie müssen so lange warten, bis er das kühle Nass verlasst. Wenn Sie sich jedoch ebenfalls unter Wasser befinden, treffen Sie ihn.

#### Springen

Wie optimiere ich meinen Sprung? Laufen Sie auf eine Kante zu und warten Sie den Zeitpunkt ab, bis Turok etwas nach unten rutscht. In diesem Moment mussen Sie die Sprungtaste drucken, um so welt wie moglich zu springen.

Warum erroiche ich die Leiter nicht? Einige Leitern sind am unteren Ende abgebrochen und können nicht ohne weiteres erklommen werden. Suchen Sie sich einen kleinen Fels oder etwas Ahnliches. um



Der Gegner kann Sie aus dieser Entfernung nicht sehen.



zum Geradeaus- Wenn Sie vom abgebrochenen Stück abspringen, erreichen Sie das intakte men. Durch jedes Be- Stück der Leiter. Dort finden Sie die erste brauchbare Waffe.

draufzuklettern. Von dieser erhohten Position sollte es kein Problem mehr sein, an die Leiter zu springen.

#### **Endgegner**

Blind one Bor

Sie stehen auf einer Insel, die von Säure umgeben ist. Aus der Säure ragen Tentakel, die nach ein paar Schussen wieder verschwinden Nach dem Angriff einer Horde Wurmer erscheinen wieder Tentakel, die nach Ihnen ausholen. Wenn Sie auch diese vertrieben haben, schießen Sie in das Auge über Ihnen und der Gegner ist zerstort.

Buoen Beer

Mather Boss

Der Königin schießen Sie zuerst in den Oberkorper, bis diese sich in ihren Kokon zurückzieht. Nachdem vier Schaben Sie attackiert haben, verlässt die Königin ihr Versteck. Nutzen Sie die herumstehenden Kokons, um Schutz zu suchen. Nun müssen Sie folgende Körperteile beschießen: Hinterteil, Arme und Kopf. Achten Sie immer auf den Energiebalken der Königin, um zu sehen, ob Sie getroffen haben.

Schießen Sie der Mutter die Arme ab. Daraufhin wachsen ihr neue, mit denen sue sich an der Decke hinaufzieht. Achten Sie zwischendurch auf die Felsbrocken, die auf Sie herabsturzen. Haben Sie ihr das zweite Mal die Arme abgetrennt, wachsen erneut neue nach. Wenn Sie diese abgeschossen haben, flüchtet sie wieder. Nach jedem erfolgreichen Treffer leuchtet die getroffene Gliedmaße rot auf.

Von der Decke sturzen explosive Steine auf Sie herob. denen Sie ausweichen müssen. Nachdem Sie diesen Anschlag überlebt haben, macht sich eine Horde Insekten über Sie her. Wenn diese eliminiert ist, verlasst der Primagen sein Versteck. Zu Beginn schießen Sie auf die Fühler an seinem Kopf. Wenn Sie einen Fühler abgetrennt haben, streckt sich der Primagen. In diesem Augenblick müssen Sie auf seinen Kopf schießen, weil der Fuhler sonst wieder nachwachst. Wenn der Primagen in sein Versteck zurückgekehrt ist, stürzen erneut Steine von der Decke und Insekten greifen Sie an. Beim zweiten Angriff des Endgegners müssen Sie auf den Arm schießen. Wenn das erledigt ist, zielen Sie auf den Kopf des Primagen, weil ihm sonst der Arm nachwächst. Zu guter Letzt feuern Sie ein paar Schuss auf seinen Kopf ab, um ihn endgultig zu erledigen.

Lars Theune

Primagen

### Exidusiv-Demo: Heavy Metal F.A.K.K. 2



mit Heavy Metal F.A.K.K.2 einen Third-Person-Action- um Gith und seinen Knechten Knaller allererster Güte ab. ein frühzeitiges Ende zu berei-Die Lord-Tyler-Bezwingerin ten. Die Demo startet mit ei-Julie ist auf ihren Heimatpla- nem Aufwärmtraining, daneten Eden zurückgekehrt. Dort verbringt sie friedvolle Tage im Müßiggang. Doch bevor der Speck sich richtig um die Hüften breit machen kann, erscheint am Horizont ein neuer größenwahnsinniger Möchtegerngott: Lord Gith. Der möchte sich Eden und seine Quellen der Unsterblichkeit unter den Nagel reißen. Nachdem seine Häscher damit anfangen, Eden zu besetzen und seine Einwohner abzuschlachten, gür-

Ritual Entertainment liefert tet Julie im gerechten Zorn das Schwert und bricht auf. nach geht's gleich in Edens Untergrund zur Monsterjagd.

#### Spielsteuerung:

Maus und Tastatur sind frei konfigurierbar.

Soore:	20 1.11
	30-Action
(oraussetzung:	PII 300, 64 MB
D-Speicher:	115 MB
Grafik:	D3D, OpenGL
Mehrspieler:	Nein
eräffentlichung:	September
piol:	www.ritual.com
Publisher:	www.take2games.com

#### Exklusiv-Demo: Exklusiv-Demo:

#### Blair Witch Project

Der Kinofilm sorgte für Furore. Inhalt: die Abgrunde menschlicher Angst. Mit der Filmstory hat das Spiel nur eines gemeinsam: Spannung und sinistre Atmosphäre. Elspeth "Doc" Holliday arbeitet für Spookhouse, eine geheime Organisation, die böse, paranormale Kräfte bekämpft. 1941: modus für zwei Spieler. In der Der Doc wird zu einem Einsatz Mission für den Einzelkampfer nach Burkittsville gerufen. Dort hat ein verruckter Einsiedler namens Rustin Parr sieben Kinder ermordet ...

#### Spielsteuerung:

Maus, Tastatur und Gamepad sind frei konfigurierbar.



Action-Adventure
P 233, 64 MB
160 MB
030
Nein
ung: Oktober
www.termina?reality.com
www.taxe2 de_

#### Sudden Strike

ben einer Mission für Einzelspieler auch den Mehrspielermussen Sie drei deutsche PKW aufspüren und diese samt den darin befindlichen Offizieren eliminieren.

#### Spielsteuerung:

Maus und Tastatur sind frei konfigurierbar.



Genre: Voraussetzung:	Echtzeitstrategie P 200, 32 MB
D-Speicker:	135 MB
Grafile .	D3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Oktober
Publisher:	www.cdv de

Austragungsort für das Echt- Ein Spiel für alle, die schon zeitspektakel: der Zweite Welt- immer mal auf dem Brett krieg. Für alle Hobbygenerale stehen oder auch am PC die ist Sudden Strike sicherlich ei- Half-Pipe stürmen wollten. ner der am meisten herbei- Zwei Skater und ein Parcours gesehnten Spieletitel des Jah- warten nur darauf, dass Sie res. Die Demo beinhaltet ne- die Bretter stürmen, die die Welt bedeuten.

#### Spielsteuerung:

Joystick und Gamepad sind 8 frei konfigurierbar. Tastatur:

Tanto	Altion		
<u> </u>	Vorwarts		
0	Rechts		
0	Links		
(and	Sprung		
Ø	Glerter		
0	Schwung		



Genre:	Sport
Voraussetzung:	P 200, 32 MB
t(D-Spaicher:	40 MB
Grafik:	ĐƠO
Mehrspieler:	Nem
Veröffentlichung:	Oktober
Sajel:	-
	www.neversoft.com
Publisher:	www.activision.com

#### Exklusiv-Demo: Exklusiv-Demo:

#### Tony Hawk's Pro Skater 2 4x4 Evolution

Hier müssen Sie nicht der Piste folgen, sondern suchen sich den Weg zum Checkpoint selbst.

#### Spielsteuerung:

Joystick und Lenkrad sind frei konfigurierbar. Tastatur:

Air	tion
Vorwä	rts
Reci	hts
Lir	nks
Spru	ıng
Gleit	ten
Schwu	ıng
Beschleumg	gen
Lir	ıks
Reci	hts
Bremse/Rückwä	rts
Handbren	nse
Scheinwer	fer



Genre:	Rennspiel
Voraussetzweg:	P 200 MMX, 32 MB
HD-Speicher:	35 MB
Grafik:	D3D, G11de, OpenGL
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung	: November
	www.terminalreality.com
Publisher:	www.godgames.com

# 100% Internet com! petenz

Mit Top-CD & Workshop

»Homepage leichtgemacht«

BRITISE LOCAL PROPERTY OF THE 
com! online - Europas Internet-Magazin Nr. 1 - u.a. mit folgenden Themen:

- \* Nutzitch: 111 Adressen, die Ihnen den Alltag erleichtern – von "Auskunftdienst"
  - bis "Wettervorhersage".
- Geld & Versicherung: Billiger versichern mit dem Internet.
- Spannens Deutschland im Ahnenfieber So finden Sie im Internet alles über ihre familiären Wurzeln.
- Lesenswert: Berühmte Autoren im Web Interview mit SciFi-Kultschreiber William Gibson
  - ${\color{red}\textbf{-}} \ \textbf{Online-Buchversender} \ \textbf{Im} \ \textbf{Test.}$
- Komplett: Marktübersicht aller netzwerkfähigen Organizer.

220 Seiten Internet für ganze 3,90 DM.

com! online

# **Besser als jede Ra**

Weitere PC Games Classics: om 19,95° Toshinden 2 +++ Rent a Nero +++ Grand Prix 500ccm +++ Redjack +++ Sinistar Unleashed DM 29,95° Monkey Island Special +++ Monkey Island 3 +++ Die Abenteuer des Indiana Jones ++- Vermeer +++ Elisabeth I, +++ Fatal Racing +++ Test Drive Off-Read +++ Outswe<sup>10</sup> ++- Dark Secrets of Africa +++ Deadlock 2 +++ Jack Nicklaus 5 +++ Tender Loving Care - Die Versuchung +++ Star Wars<sup>11</sup>; Shadows of the Empire<sup>11</sup> +++- Star Wars<sup>11</sup>; Behind the Magic<sup>11</sup> 0M 39,95° Islinghier a +++ Lucasáris Zehn Adventures +++ Castrol Honda Superbike World Champions +++ Test Drive 4 DM 49,95° Grim Fandango +++ Star Wars<sup>11</sup>; Rebellion +++ Star Wars<sup>11</sup>; Belliot inkl. Balance of Power +++ Star Wars<sup>11</sup>; Episode I Magie eines Mythos<sup>11</sup> ++- Star Wars<sup>11</sup>; Episode I Magie eines Mythos<sup>11</sup> -+- Star Wars<sup>11</sup>; Episode I Be Dunkle Bedrohung ++- Star Wars<sup>11</sup>; Episode I Recer +++ X-Beyond the Frontier





DM 34,95\*

The Dome Games Vol. I Spiele-Compilation mit : Anstoss 2 Gold, Civilization II, MechCommander, Monopoly und N.I.C.E. 2



DM 39,95\*

N.I.C.E. 2 KingSize N.I.C.E. 2 plus Add-On Tune-Up



DM 49,95\*

indiana Jones Action pur – Adventure pur – Indy pur





Wenn einer eine Firma kauft ... Für 141 Millionen Dollar kaufte

3dfx Ende letzten Jahres den Grafikkartenhersteller STB auf. Diamond Multimedia aina im Juni 1999 für rund - 175 Millionen Dollar an S3. All das sind Beispiele für den steigenden Kaufrausch 🔾 großer Hardwarefirmen.

Hardware-Allrounder Guillemot scheint ebenfalls genug Geld im Speicher zu haben: Im Juli letzten Jahres hat man für satte 15 Millionen Dollar die Traditions-Controllerschmiede Thrust Master aufgekauft. Drei Monate später dann Grafikspezi Hercules - verhaltnismáßig günstig - für 1,5 Millionen. Für die Soundchip-Firma Aureal (A3D) bot Guillemot kürzlich satte 8 Millionen Dollar. Aber auch Branchenkollege Creative hat mitgeboten - 21 Millionen Dollar. Ein kluger Schachzug, denn dann wäre der größte Soundchip-Konkurrent zum potenten EMU10K1-Chip (SoundBlaster Live!) in den Handen von Creative. Die Soundkartenkonkurrenz könnte sich einmal mehr warm einpacken, wenn im Herbst dann die Neuauflage der SB Live! erscheint. Dann gibt es nämlich kaum noch starke Konkurrenzchips.

ThrustMaster Top Gun Fox 2

Joystick Der Flug-Joystick mit Top-Gun-Filmlizenz

Aus seiner neuen Top-Gun-Serie bringt ThrustMaster demnächst den Top Gun Fox 2 auf den Markt. Mit zwei Achsen, vier Feuerknöpfen und Schubregler hält er sich auf der Ausstattungsseite zwar etwas zurück, dafür hat er auf der Designebene sehr viel mehr zu bieten. Am Griff befindet sich eine große Handablage und die Joystickbasis bietet genügend Halt in actionreichen Spielsituationen. Als zusätzliches Gimmick lässt sich unterhalb des Joysticks die Lenkstärke einstellen. Der Feuerknopf mit gelbem Verdeck sorgt dann noch für das entsprechende Fluggefühl. Der Fox-2-Joystick kostet rund 60 Mark. Info: ThrustMaster.

0211-338000

www.thrustmaster.com



**Gravis Destroyer Tilt** 

Gamepad Handlicher Zweihänder

Vom Controller-Spezialisten Gravis kommt ein neues USB-Gamepad, Das schlanke Destroyer Tilt hat vier Tasten auf der Oberseite und zwei weitere an der Vorderseite. Das 8-Wege-Steuerkreuz ist flach. Den einschraubbaren Mini-Joystick des legendären Gravis Gamepads hat man sich gespart, dafür können Sie auch im Tilt-Modus spie-

Modus dann als Coolie-Hat.

Für rund 80 Mark aeht der PC-Zerstorer über die Ladentheke.

Sehr handlich ist das

neue Destroyer-Tilt-Gamepad von Gravis.

> Info: Gravis, www.gravis.com

len. Einmal eingeschaltet, setzt das Gamepad jede Neigung in eine analoge Bewegung um. Das Steuerkreuz funktioniert in diesem

Saitek Cyborg 3D Gold USB Joystick Ein Joystick für Links- und Rechtshänder Die Neuauflage des Cyborg 3D ist auch wieder fur Linkshander geeignet. 3D nun mit neuer

Farbaebung erneut den Weg in Anfana 1999 hatten PC-Bastler berechtigten den Handel. 10 Feuerknöpfe, zu-Grund zur Freude. Der satzliche Querachse, Coolie-Hat Cyborg 3D ließ sich und Schubregler sorgen für ausnämlich per Inbusreichend Steuermöglichkeiten. Schlüssel bis ins kleinste Eine Programmiersoftware für Detail verstellen und die Knöpfe wird gleich mitgestellte sogar Linksliefert. Der Cyborg Gold ist ab händer zufrieden. sofort im Handel erhältlich und Wegen des Erfolgs kostet rund 100 Mark. findet der Cyborg

Info: Saitek, 089-54612710 www.saitek.de

/// Der Standardlüfter für Intels neues Prozessor-Kind ā Pentium 4 wird stolze 450 Gramm wiegen. Damit sich unter dem Gewicht nicht das Mainboard vom Gehäuse trennt, benötigt man I vier neue Mainboard-Schrauben, die genügend Halt bieten. Außerdem benötigt der Pentium 4 wegen seiner großen Stromaufnahme eine eigene Stramversorgung, Das setzt voraus, dass Mainboard und Netzteil die neue Spezifikation unterstützen, die Intel auf dem Intel Developer Forum kurz ATX 2.03 nannte. Im Klar text heißt das: Alle Pentium 4-Interessenten werden sich wegen der neuen Spezifikation ein neues Gehäuse sowile ein neues Netzteil zulegen müssen. Info: www.intel.de///

## Klipsch ProMedia 2.1

Boxensystem THX-Soundsystem für zuhause

Normalerweise stattet die Firma Klipsch elegante Großkinos und angesagte Tanztempel mit ihren Musikanlagen aus. Neuerdings nutzen die Amerikaner ihre Technologie aber auch für den Heimbereich. Das ProMedia 2.1 ist das weltweit erste, dreiteilige Soundsystem, das THX-zertifiziert ist. Es kommt mit scheinbar grenzenlosen 200 Watt Leistung daher.

Für Klangqualität im Hochtönerbereich sorgen die patentierten Klipsch-Hörner mit Micro-Tractrix-Technologie. Sie versprechen glasklare Klangauflösung und Hörgenuss gerade in hohen Frequenzbereichen. Das ca. 400 Mark teure System ist seit August im gut sortierten Fachhandel zu haben.

Info: Klipsch, www.klipsch.com



**DVD-Laufwerk** Das günstige DVD-Komplettpaket



Mit dem Spinbird DVD-ROM ist jetzt auch Fujitsu-Siemens auf den Low-Cost-DVD-Zug aufgesprungen. Bei 8x-DVD- und 40x-CD-Geschwindigkeit sind DVD-Filme oder flotte Spiele-Installation kein Problem. Audiodaten kopiert

260 Mark recht günstige Laufwerk besitzt noch einen Kopfhörer-Ausgang mit Lautstärkeregelung und einen digitalen Audio-Ausgang. Eine Version Software-DVD-Players WinDVD, Anschlusskabel und Schrauben werden mitgeliefert.

0180-3777008 www.fujitsu-siemens.de





Vorschau Spieled atroller

Im nächsten Monat wächst die bekannte SideWinder-Familie.

Nachdem das Aussehen der alten Joysticks mittlerweile in die Jahre gekommen ist, beschreitet der Softwareriese bald neue Designpfade.

Alle für einen, einer für alle

Es wird Herost, Mic Co...
Tage gehören bald der s wird Herbst, die sonnigen Vergangenheit an und das lukrative Weihnachtsgeschäft rückt Woche für Woche näher. Liegt es da nicht fast auf der Hand, seinem abgegriffenen Spieleknuppel bald einen möglichst lässigen Ersatz zu gönnen? Das dachte sich wohl auch Microsoft beim Rückblick auf die erfolgreiche Geschichte der gealterten Side-Winder-Reihe. In aufwendigen Designstudien bereitete man einige neue Joysticks vor,

die bereits in diesem Monat den Weg in die Läden finden.

#### USB or not to be

Um in Zeiten des Aldi-PC auch für Gelegenheits-Spieler attraktiv zu bleiben, schwört Microsoft bei der neuen Joystick-Reihe auf die PC-Verbindung per USB. Die Installation ist sehr einfach, separate Treiber bleiben dem Spieler erspart. Hier heißt das Motto:

Plug and play, einstecken und losspielen. Abgespeckt hat

man auf der Ausstattungsseite – die Shift-Taste der ersten Side-Winder-Generation hat Microsoft bei der gesamten Neuauflage amputiert. Über sie hatte man die Möglichkeit, jeder Taste eine zweite Funktion zuzuweisen.

#### Klein, aber fein

In der untersten Preisklasse der Herbstkollektion findet man den designverbesserten SideWinder Joystick. Er hat acht Feuertasten, vier davon befinden sich auf dem Griff und weitere vier auf der Basis. Der Schubregler ist vorne angebracht und wird über einen Plastikpin bewegt. Mit rund 60 Mark ist der SideWinder Joystick sehr günstig.

#### Präzisionssache

Der SideWinder Precision 2 tritt die Nachfolge des Precision Pro an und hat neben acht Feuerknöpfen einen Acht-Wege-Coolie-Hat, eine Ruderachse und einen Schubregler. Die Basis des Joysticks wird durch einen Gehäuseboden aus Metall beschwert, so dass er bei heftigen Steueraktionen nicht vom Fleck weicht. Mit 100 Mark Anschaffungskosten liegt der Precision 2 damit bereits nah an der Preis-Schmerzgrenze.

#### Kraftvoll

Hardware

Links der SideWinder

Joystick, in der Mitte

der Force Feedback 2

und rechts

Winder Precision 2.

Für stolze 250 Mark geht im Oktober der kraftverstärkte SideWinder Force Feedback 2 uber die Ladentheke. Motoren ubertragen in Spielen zum Beispiel das Vibrieren des Boxter-Motors in Need for Speed: Porsche auf den Steuerknuppel. Als Herberge für die Rütteltechnik dient das leicht abgeänderte Design des Precision 2. Für die Stromversorgung wird kein externes Netzteil mehr verwendet. Auf ein Spielepaket mit einem Force-Feedback-Spiel hat Microsoft verzichtet.

#### Schlussbetrachtung

Anhand einiger Vorabmodelle konnten wir uns bereits einen ersten Eindruck vom neuen Design der Herbstmodelle machen. Wie die Controller im Vergleichstest mit ihren alten Kollegen und der gegenwärtigen Konkurrenz abschneiden, berichten wir Ihnen in der nächsten Ausgabe.

Bernd Holtmann



Bei MechWarrior 4 wird sich vor allem der Precision 2 durch seine Achsenvielfalt als nutzlich erweisen.

## Brandneue Spielgehilfen

Wer zum Spielen lieber seine Maus und einige Strategiespiele bemüht, hat ab Oktober zwei potenzielle Spielhilfen. Der Strategic Commander ist eine Steuerhilfe für die linke Hand. Über die beleuchteten Tasten lassen sich in Strategiespielen bis zu 72 Funktionen aufrufen und soger die Karte bewegen. Die Maus kann derweil wichtigere Aufgaben erledigen. Wer über Netzwerk oder Internet gern per Sprache kommuniziert, greift zum Microsoft Game Voice, einer kleinen Tastatur mit Headset. Über die Tastatur und die raffinierte Software lassen sich zum Beispiel in Unreal Tournament bequem Nachrichten an ver-





## CEFORCE 2 CTS























- -Bestückt mit der schnellsten GeForce2 :
- -32/64MB DDR Grafikspeicher mit einer maximalen Bandbreite von 5,3 GB/sek für beste Auflösung und Farbtiefe
- Optimiert für Direct3D & OpenGL VirtualReality-Anwendungen
- -Die SmartDoctorTM-Technologie -Höchste Sicherheit für Ihr System
- VideoSecurity Ihr System bemerkt mittels einer Kamera Bewegungen vor der Linse und zeichnet diese auf

- -Digital TimeShifting VCR gleichzeitige
- Aufnahme des Fernsehprogramms & gleichzeitiges Abspielen mit Full-D1 Auflosung -Stereoscopic Video & Bilder
- -Großbildwiedergabe auf dem Fernsehgerat mit einer Auflösung von 800x600
- -ASUS Live! Videoaufnahme mit 30 Bildern/sek und einer Auflösung von 704x480
- -ASUSDVD2000 S/W-Player, Ulead VideoStudio und die besten 3D Spiele



AGP=V7700 / 32M



AGP V7700 / 64ME GeForce2 GTS, 64MB DDR, VGA,



AGP-V7700 Deluxe GeForce2 GTS, 32M8 DDI VGA, TV-out, Video-in, VR 3D glasses



AGP-V7700 Deluxe TV me areaz GTS, \$2MB DDR, VGA TV-out, Video-in, VR 3D glesses. TV tuner modulo

Bitte wenden Sie sich an unsere Fachhandler.

Comptronic, Dietmar-Koel-Straße 26, 20459 Hamburg, Tel.: 040/3197976, Fax.: 040/3196428, Email: Info@comptronic.de, Internet: www.comptronic.de

IMP, Schillerstr. 21, 80336 Munchen, Tel.: 089 / 55 77 77, Fax: 089 / 55 5731 Email:impworldofcable@gmx.de, Internet: www.mpworld.com



www.asuscom.de



Und wieder einmal trumpfen die Kalifornier von Nvidia auf: diesmal mit einer schnelleren GeForce-2-Variante mit dem Namen GeForce2 Ultra.

Kaum hat Grafikchiphersteller Nvidia eine abgespeckte Version des leistungsfähigen GeForce2-GTS-Chips hergestellt, kündigt man nun einen neuen Grafikchip an. Im Wesentlichen ist der neue

GeForce2 Ultra ebenfalls eine modifizierte Version des Ge-Force2 GTS – nur eine schnellere. Da die nächste Chipgeneration (NV20) etwas Verspätung hat, überbrückt man nun die Zeit mit Spielereien. Wir haben

## La Familia GeForce2

Die GeForce2-Famile wächst und wächst. Damit sie die drei Varanten auseinander halten können, hier die wichtigsten Eckdaten:

	GeForce2 MX	GeForce2 GTS	Geforce2 Ultra
Chiptakt	175 MHz	200 MHz	250 MHz
Speichertakt	166 MHz	333 MHz	460 MHz
Speicherart	SDR (DDR)	DDR	DDR
Architektur	2 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel

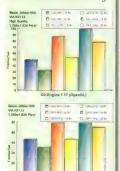
einen Blick auf das Referenzdesign von Nvidia riskiert und uns die neue GeForce2 Ultra etwas genauer angeschaut.

#### Heißer Herbst

Der Chip der neuen Ge-Force2 arbeitet mit 250 MHz, liegt also 50 MHz über dem GTS-Kollegen. Damit die Speicheranbindung bei dem erhöhten Chiptakt nicht zum Flaschenhals wird, werden samtliche GeForce2-Ultra-Karten mit 64 MByte DDR-Speicher ausgestattet sein. Die schmucken grünen Passivkühler auf den Speicherchips sorgen dafür, dass diese trotz 230 MHz Speichertakt nicht zu heiß werden. Bei Double Data RAM (DDR-Speicher) wird die Taktfrequenz gedoppelt, so dass die effektive Leistung



Hier sehen Sie, wie sich die sündhaft teure GeForce2 Ultra in Benchmarks schlägt.



In *Q3*-Spielen zeigt die GF2 Ultra, was in ihr steckt und schafft in 16 Bit gleich 25% mehr Leistung als die GTS! In *Unreal Tournament* ist der Performancegewinn geringer.

einem 460-MHz-starken Speicherbus entspricht.

#### Teures Polygonpflaster

Wegen des hohen Preises werden die meisten Spieler die neuen GeForce2-Ultra-Karten wohl nur im Händlerregal bestaunen können. Ein kleiner Trost: Spiele, die die hohe Polygonleistung der GeForce2 Ultra ausreizen könnten, sind noch nicht in Sicht. Die Benchmarks sind allerdings eindeutig: Nvidia schickt sich an, mit der GeForce2 Ultra den Geschwindigkeitskönig auf den Markt zu bringen. 3dfx und Ati werden zurück in ihre Schranken verwiesen, denn durch die GeForce2 Ultra beweist Nvidia. dass sie einmal mehr Technologieführer im Bereich der Grafikkarten sind. 3dfx und Ati dürfen sich also warm anziehen, denn Nvidia hat momentan die Oberhand. Wie sich dann die Verkaufsversionen der GeForce2-Karten in unserem Benchmark-Parcous schlagen, lesen Sie in der nachsten PC Action.

Bernd Holtmann

## Was uns die Zukunft bringt

Der GeForce2-Ultra-Chip wird wegen seines hohen Preises ganz sicher keine Massenware werden. Hier ein kleiner Überblick über die Anbieter der neuen Luxuskarten.

Hersteller	Madeli	Verfügbarkeit	Preis
Creative	3D Blaster GeForce 2 Ultra	Oktober	DM 1 200
Hercules	3D Prophet II Ultra	Mitte November	ca. DM 1.200,-
Oxa	Gladiac GeForce2 Ultra	Oktober	1 300,- (mit TV-Out)

START DER NEUEN STORYLINE IN *STAR WARS* #17: BOBA FETT – FEIND DES IMPERIUMS! OMICSERIE ENLOSE JAGOL MIT GROSSEM MAGAZINTEIL UND **GEWINNSPIEL!** STAR WARS #17 - AB-20. SEPTEMBER IM HANDEL



Seitdem die Spieleentwickler auch den Sound ihrer Produkte in 3D erstrahlen lassen, heißt es im so oft vernachlässigten Soundbereich wieder einmal: aufrüsten! Wir haben einige interessante Anwärter auf den Soundkarten-Thron unter die Lupe genommen.

er Soundkarten-Markt Dolatschert eher gemütlich vor sich hin, während Creative mit seinem Flaggschiff SoundBlaster Live! die Gewässer beherrscht. Das macht es der Konkurrenz natürlich schwer, mit Neuerungen auf den Markt zu kommen. TerraTec, Guillemot und VideoLogic versuchen nun, dem Marktfuhrer das Wasser abzugraben. Das Schlachtfeld der Kaufargumente hat sich auf der Suche nach Unterschieden also auf den Bereich

des 3D-Sounds verschoben. Um der Popularität von Actionspielen nicht entgegenzuarbeiten, haben Creative und Aureal vor langer Zeit eigene 3D-Soundschnittstellen für Spiele entwickelt Dabei hat die Schnittstelle von Creative im Augenblick momentan klar die besseren Korten: Die Sound-Blaster-Live!-Serie verkauft sich seit zwei Jahren so gut, dass es sich nur noch wenige Spieledesigner leisten konnen, EAX nicht in ihre Projekte einzubinden.

#### Pleitegeier

Etwas komplizierter liegt der Fall bei der 3D-Schnittstelle A3D. Dessen Entwicklungsfirma Aureal wird wegen Konkurs nämlich an den Meistbietenden veraußert. Wie die Zukunft von A3D aussieht, ist also noch unklar. Problematisch ist auch, dass A3D 2.0 nicht enfach nur uber die Treibersoftware funktioniert, sondern im Moment noch vom Vortex2-Soundchip abhängig ist. Einen solchen Chip benutzt als eine der wenigen Karten

derzeit die SonicVortex2 von VideoLogic. Der EMU10K1-Chip, den Creative auf seiner SoundBlaster Live! verbaut, hat aber fähige Konkurrenz bekommen: Yamaha und Cirrus Logic kommen mit den Eckdaten ihrer Soundchips bereits nah an den Platzhirsch EMU10K1 heran. Großere Unterschiede findet man bei den Ausstattungsmerkmalen der einzelnen Soundkarten. Die so genannten digitalen Ein- und Ausgänge bieten mittlerweile mehrere Hersteller an. Als Standard gilt das S/P-DIF (Sony/Philips-Digital-Interface), über das sich digitale Audiodaten verlustfrei kopieren lassen. Die Daten können dann wahlweise optisch oder per Koaxial-Kabel ubermittelt werden.



#### Heimkino ohne Dekoder

VideoLogic treibt das Ganze noch etwas weiter. Ihre Sonic-Fury gibt auf Wunsch auf einem dritten Stereoausgang Centerund Subwoofer-Sound aus. Theoretisch steht der Wiedergabe von Dolby-Digital-5.1-Sound also nichts im Wege. Sinn macht das Ganze allerdings nicht, denn ein passendes Boxensystem muss erst noch den Wea auf den Markt finden. Creative wird seiner neuen SoundBlaster-Serie ein ähnliches Feature spendieren, entwickelt aber parallel dazu auch ein spezielles Boxensystem. Warum sind alte ISA-Soundkarten nun nicht mehr konkurrenzfähig? Weil sie den 3D-Sound der modernen Spiele nicht darstellen konnen. Wer in Actionspielen also gern

wüsste, aus welcher Richtung geschossen wird, sollte zu einer aktuellen PCI-Karte greifen. Zudem ist ISA eine mittlerweile veraltete Technik. Im Optimalfall schafft das PCI-Bus-System einen 16mal schnelleren Datendurchsatz. Das hilft ihm natürlich auch, zum Beispiel Wavetable-Sounds im Hauptspeicher des PCs abzulegen. Vergessen Sie also Thre alte Soundkarte und gonnen Sie Ihren Ohren einen modernen Heimdirigenten. Vergessen Sie bitte auch nicht, das dazu passende Soundsystem. Ein Surround-System mit vier Lautsprechern und einem Subwoofer ist nötig, um den gelieferten Raumklang der Soundkarten auch entsprechend darzustellen.

Bernd Holtmann

## **Guillemot Maxi Sound Muse**



Wer bei aktuellen Spielen auch akustisch auf

dem Laufenden bleiben will. braucht eine Soundkarte, die sowohl EAX als auch A3D unterstützt. Die Maxi Sound Muse von Guillemot (09122-8860) bedient über ihre beiden vorverstarkten Line-Outs beide 3D-Sound-Standards. Sie können also gleich zwei Boxenpaare und auch einen gegebenenfalls zwischengeschalteten Subwoofer an die Karte anschließen. Ansonsten sieht es mit Ein- und Ausgangen auf der Platine recht mager aus. Auf der Karte findet man gerade mal die üblichen Anschlüsse (Line-In, Mikrofon, MIDI, CD-Audio). Wer eine digitale S/P-DIF-Schnittstelle sucht. wird enttäuscht. Mit der Maxi Sound Muse können Sie also nur in analoge Klangsphären aufsteigen, denn eine entsprechende Aufrüstoption wird es laut Guillemot nicht geben. Mit einer Auflösung von bis zu 16 Bit und einer maximalen Sample-Rate von 48 kHz sind Sie wenigstens bei der Audioqualitat auf der sicheren Seite.

Auch der MIDI-Fan wird mit 64 möglichen Hardwarestimmen gut bedient. Bei Bedarf lässt sich die Anzahl per Software auf 128 erweitern und dank der mitgelieferten Software Yamaha XG-Studio einfach und beguem bearbeiten. Zusätzlich befindet sich noch die Media-Station-Software im Paket. Die sieht schick aus, ist im Endeffekt aber lediglich ein Lautstärkeregler für die verschiedenen Soundressourcen. Fazit: Trotz Defiziten in der Hardware-Ausstattung schafft die Einsteiger-Soundkarte Maxi Sound Muse im Leistungs- und Qualitätsbereich gute Mittelfeldplatze. Aufgrund des vergleichsweise günstigen Anschaffungspreises von sparsamen 80 Mark bekommt die Muse von uns den PC-Action-Preistipp.

Bernd Holtmann

Stärken:

Schwächen:

Ausstattung:
Features:
Performance:

Gesamturteil:

Stärken:

Refriedigend
Gut

Gut



VideoLogic SonicFury

Tür satte 270 Märker schickt sich die neue SonicFury an, die Bastion der SoundBlaster Live! zu erstürmen. Auf der grunen Platine finden Sie die ublichen Anschlüsse für CD, Line In, externen Wavetable und einen digitalen Eingang. Außerdem liegen der Karte Audiokabel bei sowie etwas tuningbedürftige Treiber. Dazu gibt es den VideoLogic Software-DVD-Player und satte 14 Vollversionen von musikorientierten Programmen wie Kompositionssoftware oder Softwaresynthesizer. Für Spieler ist aber die treiberseitige Unterstützung von 3D-Sound interessanter. Dort trumpft die SonicFury durch den Einsatz der Sensaura-Schnittstelle auf: Unterstützt werden bis auf A3D 2.0 alle relevanten Soundschnittstellen (siehe Tabelle). Aber auch spezielle Sensaura-Effekte lassen sich in Spielen zuschalten. Die kosten dann aber Performance, wie 3D-Sounds auch. Über das Steuerungsmenü des Treibers steuern Sie zum Beispiel den Equalizer, laden Midi-Samples in



Auch das im Herbst erscheinende UT: Game of the Year unterstützt EAX-Sound.

und verandern die Lautstärke der Ausgange. Und genau dort schlägt VideoLogic zu: Neben den üblichen Anschlüssen für Mikrofon, Line In und dem Audio-Ausgang gibt es noch einen zweiten Stereoausgang, über den Sie die hinteren Boxen befeuern. Nettes Feature: Über die Software steuern Sie die Funktion des gelben Universalanschlusses. Für die Wiedergabe von Dolby-Digital-Sound (ohne zusätzlichen Decoder) versorgen Sie darüber zum Beispiel Subwoofer und Center-Lautsprecher. Außerdem dürfen Sie ihn als diaitalen Audioausgang oder zweiten Line-In-Anschluss verwenden. Den Nutzeffekt kann man aber ebenso in Frage stellen wie den der chipgesteuerten MP3-Beschleunigung. Aktuelle Spiele-PCs haben genug Performancereserven, um die Dekodierung der Sounddateien ohne großen Aufwand zu erledigen. Als Soundkarten-Update für alte PCs, ist die SonicFury

den Hauptspeicher

also zu überladen und zu teuer. Als Neuanschaffung hat sie im Vergleich zur SB Live! schlechte Karten, denn selbst die Bulk-Version mit weniger Software und ohne Kabel schlägt mit

230 Mark zu Buche. Bernd Holtmann Starken: Softwarebundle, Decodierung von Dolby-Digital-5.1-Sound Schwächen: Preis, Geschwindigkeit

Sphr Gut

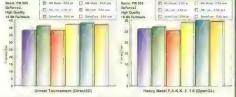
Sehr Gut

Ausstattung: features:

Gesamturteil: 88%

#### Schnelle Soundkarten

Um die neuen Gehörkünstler mal in ihrer Leistung zu vergleichen, haben wir unsere Testrechner bemüht, und die Spielgeschwindigkeit mit und ohne 3D-Sound getestet.



Wie Sie sehen können, führt die SoundBlaster Live! unsere Benchmarktabellen an. Keiner der Kontrahenten kann bei Unreal Tournament mithalten. Bei F.A.K.K. 2 rückt das Feld zwar etwas näher zusammen, trotzdem überholt kein Thronanwarter die SoundBlaster Livel

## Alle Soundkarten im Überblick

Neben den aufgelisteten Eigenschaften unterstutzen alle Soundkarten übrigens die Wiedergabe von Sound über zwei Boxenpaare.

HERSTELLER	MODELL	SOUNDCHIP	DIGITALER AUSGANG	EAX	A3D	PREIS	TELEFON	WEB
Creative	SB Live! Player 1024	EMU10K1	elektrisch	ja	1.0	ca. DM 140	069 66982900	www.creative.com
Creative	SB Live! Platinum	EM/JOK1	elektrisch/optisch	ja	1.0	ca. DM 430,-	069-66982900	www.creative.com
Guillemot	MS Fortissimo	Yamaha YMF744	optisch	nein	1.0	ca. DM 100,-	0211 - 338000	www.guillemot.com
Guillemot	MS Muse	Yamaha YMF744	nein	ja	1.0	ca. DM 80	09122 8860	www.guillemot.com
TerraTec	XLerate Pro	Vortex 2	optisch	nein	1.0 und 2.0	ca. DM 160,-	02157-81790	www.terratec.de
TerraTec	Sound System DMX	ESS Canyon 3D	elektrisch/optisch	ja	1.0	ca. DM 250,-	02157-81790	www.terratec.de
TerraTec	DMX XFire 1024	Crystal-DSP	optisch	ja	1.0	ca. DM 120,-	02157 81790	www.terratec.de
Videologic	Sonic Vortex 2.0	Vortex 2	optisch	nein	2	ca. DM 160,-	06103 934714	www.videologic.com
Videologic	Sonic Fury	Crystal-DSP	optisch	ja	1.0	ca. DM 210,-	06103 934714	www.videologic.com

TER 01:00

STEH EINE STUNDE ZU FRUH AUE. LAUF DREIMAL UM DEN HAUSERBLOCK. ARBEITE AN DEINEM PROJEKT.

UNIDENKE DEMEN GISCHMACK. GEH AUS UND



MICHT AUFHOREN. FLYING HORSE.

HOL DIE 25. STENDE: FLYING HORSE IST ENERGIE IST TAURIN IST KOFFEIN IST WILLENSTERSTED IN METIVATION IST DIE 25. STUNDE. WWW.FLYINGHORSE.DE

Der Hardware-Markt auf einen Élick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie dem nächsten Einkaufsbummel gelassen entgegensehen.

> Creat , Videol. TerraTi Guiller Damo Terral Honnte Guillen

Teder Anwarter auf die Kaufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung eingeordnet. Bei Urteilsaleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen entsprechend gekennzeichnet. Auf der CD finden Sie unter "Aktuelles" eine erweiterte Liste der vorgestellten Hardware-Produkte.



#### 17-7<sub>oll</sub>-Monitore

Harsteller	Produkt	Test in	Info-Totolon	Preis ca.	Urtnif
E zo	FlexScan F57	03/99	02153 733400	DM 1 120	8790
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	DM 759	82%
√ewSon c	PT775	03/99	0800.1717430	DM 1 045.	8196
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	DM 1 290	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180 5121213	DM 599	7440

## 19-Zoll-Monitore

Inter

Microsoft Kanna Microsoft Genus Logitech

Hersteller	Produkt	Test in	info-Teleton	Preis ca.	Urtail
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0100-5121213	DM 999	82%
Iyama	Vision Master 450	03/98	0800 1063435	DM 900	81an
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1 600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1 200	7796
Wortmann Te	erra Magic 1996 F	D3/99	05744-944144	DM 980 -	72%
			-	11	

#### Soundkarten

teller		Produkt	Test in	Info-Tolefon	Preis ca.	Urtail
VP.	-	SB Live Player 1024	12/99	069 66482400	DM 149 -	929h
Logic		SonicFury	10/2000	06103-934714	DM 270	88%
Tec		DMX XFre 1024	09/2000	02157 81790	DM 129	8700
пред		San avortex2	08/99	06103 934714	DM: 159	8246
lec .	1000	X erate Pro	08/99	02157 81790	DM 179	82%
mat	- 52	Maxr Sound Muse	10/2000	0211-338004466	DM 79,-	79%
nd		Monster Sound MX300	01/99	08151 266330	DM 149	789a
lec .		SoundSystem DMX	08/99	02157 81790	DM 279 -	7840
ach		SoundTrack Digital XG	12/99	07152-398880	DM 179	*78%
not		Maxi Sound Fortissimo	12/99	D211-338004466	DM 99,-	*77%
				_		

#### Grafikkarten

			OI C	IIIKKai	rel i
Hersteller _	Produkt	Test in	info-Taixion	Pruis ca.	Urtnil
Asus	AGP-V7700 Deluxe	09/2000	02102-95990	DM 800,-	93%
Hercules	30 Propriet if STS 64 MB	07/2000	0211 338000	DM 999,	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/2000	02102-95990	DM 799,-	91%
Creat ye	3D Blaster GeForce2	07/2000	069 66982900	DM 799.	90%
Elsa	Gladiac	07/2000	0241-6065112	DM 850	90%
Hercules	3D Prophet II GTS 32 MB	07/2000	0211-338000	DM 799,-	90%
3dfx	Veodoo5 5500 AGP	07/2000	0180-5177617	DM 750,-	86%
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/2000	0211-338000	DM 620,-	84%
Asus	AGP v6800 De uxe	03/2000	02102 95990	DM 680	84°b
Eisa	Erazor Xc	04 2000	0241 6365112	DM 630	83%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	04/2000	069 66982900	DM 550	83%
Asus	AGP V6600 Deluxe	01/2000	02102 95990	DM 570	82%
Anub s	Typhoon Matrix 256 Pm	D4/2000	06897 916823	DM 499	91%
Elsa	Erazor X	01 2000	0241 6065112	OM 500	819b
Ass	AGP V6600 Pro64 Pure	05 2000	02102 95490	DM 650	80%
Creetive	3D Blaster Annihilator	12/99	069-66982900	DM 450	80%
Guillemot	3D Prophet	12/99	0211 338000	DM 500	80%
At	Rage Fr. , MAXX	03/5/000	089 665150	DM 599	75%b
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluce	08/99	02102-95990	DM 430	74%
3ctfx *	Voodoo3 3500 TV	09/99	0180-5177617	DM 450	73%
Matrox	Millennum G400 MAX	09/99	089 614474 0	DM 480	729p
Diamond/53	V per II 2200	P3/2000	08151 266330	DM 370	729n
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	07/99	0211-338000	DM 350	72%
3dfx	Voodoo3 3000 AGP	06/99	0180-5177617	DM 300,-	71%
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	01/2000	0180-5177617	DM 300	71%
Atı	Rage Fury Pro	12/99	089-665150	DM 330	71%
Matrox	Millennum G400 32 MB	08/99	089 614474 0	DM 369	7096
E sa	Erazor	06/99	0241 6065112	DM 399	709b
3dfx	Voodac3 2000	08/99	0180 5177617	DM 210	689n

## Jovsticks ohne Force Feedback

atolier		Produkt	<b>Test</b> in	Info-Telafon	Prais ca.	Urtail
rosoft	-	Precision Pro	01/99	0180-5251199	DM 119,-	88%
ек		Sybong 3D Stick	01/99	089 54612710	DM 129 -	86°t
tech	.0	WM Extreme Digital 3D	01/2000	069 92032165	DM 79	83%
Lahs	-	Eaglemax	06/98	0541 122065	DM 89	81%
istmaster		Top Gun Platinum	03/99	0211-338000	DM 89,-	B0%
ek	-5	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	79%

stmaster	X-Fighter	06/98	0211-338000	DM 69	79%
Products	F 16 Fighterst of	06/96	0541 122065	DM 199	799t
IIUS	MexFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99	78%
lemot	Jet Leader 3D	06/98	0211 338000	DM 69	7591
rAct	Cyclone Digital	02/2000	04287-125133	DM 99	75%
ек	ST11g	01 2000	089 54612710	DM 50	749
rc3	Phantom 2	03/2000	02383-690	DM BB	7490
tech	WingMan Interceptor	02/99	069-92032165	DM 99,-	74%
or Fanatec	F-22 Twister	01/99	01805-326283	DM 70	73%
			_		

## Investicks mit Force Feedback

		O O y S G C IX	0 11111		CGUD	uun
liersteller	_	Produkt	Test in	Info-Telefen	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Est.	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 225,-	86%
Logitech	1	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 199,-	86%
Genius	-	MexFighter F-33D	08/2000	02173-974321	DM 199,-	81%
Gurlemot		Jet Leader Force Feedback	11/99	0211 338000	DM 199	B/196

## Gamenads

		Carriepau					
liersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtei		
ALC: DEBUT	SW Game Pad Pro	10/99	0180 5251199	DM 89	86%h		
Microsoft 🚆	SA Freestyle Pro	10/98	0180/5251199	DM 15	82km		
Logitech	WM Gamepad Extreme	10/99	069/92032165	DM 99	809n		
InterAct	HammerHead FX	11/99	01805-125133	DM 99,-	80%		
Sartex	P750	05/2000	089 54612710	DM 69	80%n		
Gravis 📑	GamePad Pro	01/98	0541 122065	DM 49.	73°b		
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129 -	79%		
InterAct	HammerHead	01/2000	01805-125133	DM 89	78%		
Microsoft	SW Gamepad	01/98	0180-5251199	DM 69	78%		
Genius	MaxFire Digital Force	03/2000	02173 974321	DM 70	77%		
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	DM 40,-	7796		
Saitek	Cyborg 3D Ped	01/99	089-54612710	DM 99	76%		
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069 92032165	DM 49	75 in		
Gravis	Xterminator	-	0541-122065	DM 89	74%		
Microsoft	SW P&P Game Pad	05/2000	0180 5251199	DM 45	74%		
Seitek 🕊	> X6-33M	02/99	089-54612710	DM 49	72%		
Thrustmaster ***	Fusion Gamedad	06/99	0211-338000	DM 49	7196		
Saitek	P120 Action Pad	02/2000	089-54612710	DM 30,-	70%		
			_				

#### Lenkradsysteme ohne Force Feedback

-01114	adoyoutilo	OTHIC	1 01 00 1	OOGO	COIN
Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digita	05/2000	0211 338000	DM 199	854n
Side Minder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180 5251199	DM 179	8351
Thrustmaster	Formula Super Sport	84/99	0211 338000	DM 179,	B190
Sattelt	R4 Racing Wheel	-	089-54612710	DM 179	76%
Thoustmaster	Formula Sprint	02/99	0211 338000	DM 149	7490
Endor Fanatec _	Le Mans	02/98	01805-326283	DM 149,-	74%
Salter	R100 Racing Whee	11/99	089 546 12710	BM 129	7241
Fanatec	Monte Cano	04/99	01805 326283	DM 99	716h

### Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller		Produkt	Test in	Into-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	1000	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299 -	8996
Thrustmaster	-	Formula Force GT	02/99	0211-338000	DM 349 -	889b
Sartek	-	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279 -	87%
Logitech		WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299	83%
Guillemot	-	FF Raring Whee	05/5000	0211 338000	DM 249 -	B2%
InterAct	5	V4 Racing Wheel	02/99	01805 125133	DM 249	76 <sup>th</sup>
				Spie	lemäi	use

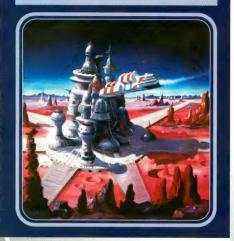
	Opio	opioioi i idade			
Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil	
IntelliMouse with IntelliEye	02/2000	0180 5251199	DM 90,-	82%	
IntelliMouse Optical	05/2000	0180 5251199	DM 120,-	81%	
Razer Booms and 2000	05/5000	www.haudeniukaside	DM 199	BD96	
intel iMouse Explorer	10/99	0180 5251 199	DM 120	799 <sub>0</sub>	
KYE NetScrot Optica	03/2000	02173 974321	OM 100	789b	
WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	DM 180,-	73%	
GM2	06/2000	089-54612710	DM 70 -	68%	

## HTIAN - Der Kristallprinz

Die Jugendabenteuer des unsterblichen Arkoniden



DER KRISTALLPRINZ



Der 1. Band des neuen Zyklus

> Atlan: Band 17 Der Kristallprinz

432 Seiten, Hardcover DM 24,80/ö5 181,-/sfr 24,80 ISBN 3-8118-1516-4

**MOEWIG** 

Auf dem Planeten Gortavor lebt der siebzehnjährige Atlan in der Obhut des geheimnisumwitterten »Bauchaufschneiders« Fartuloon. Atlan weiß nicht, dass er der Sohn des ermordeten Imperators ist, den Fartuloon aus dem Kristallpalast retten und in Sicherheit bringen konnte. Und er weiß erst recht nicht, dass Orbanaschol fieberhaft nach ihm, dem jungen Kristallprinzen, fahnden lässt ...

»Der Kristallprinz« ist der erste Band des neuen ATLAN-Zyklus. Auch die folgenden Bücher der ATLAN-Reihe schildern die Jugendabenteuer des unsterblichen Arkoniden, der im 21. Jahrhundert der beste Freund Perry Rhodans wird.

Infomaterial: Perry Rhodan-Kommunikation Postfach 2352 • 76413 Rastatt Internet: www.Perry-Rhodan.net

Infoline: 0190-190136 1,21 DM/Mirl.

Ab Oktober 2000 überall erhältlich, wo es gute Bücher gibt.



#### Fundsachen



Deep Fighter gewährt uns einen Blick in die Zukunft: Jo Hesse mit schlohweißem Haar, rasent geeltert durch das harte Leben als PC-Action-Redakteur, hat sich ins Ausland abgesetzt und eine neue Identität angenommen. Als Professor Joh gibt er nun den exzentrischen Wissenschaftler. Lediglich mit Moorhuhn 2 kann man ihn noch manchmal vor den Bildschirm locken ...

Unser Alex fährt stets große Geschütze auf, wenn es um Hardcore-Strategiespiele geht. Auf einem Event zu Panzer General Unternehmen Barbarossa konnte er deshalb auch kaum umhin, ein wenig an dem alten Flakgeschütz aus dem Zweiten Weltkrieg herumzukurbeln. Ganz wohl fühlte er sich dabei anscheinend nicht in seiner Haut – kleine Flugzeuge per Mausklick vom digitellen Bildschirm-Himmel holen, ist wohl doch eher seine Welt ...

#### Worte des Monats

BEWACHUNG HERAUS!

Was will uns der Dichter darnit sagen? Handelt es sich bei diesem kryptischen Zweiwortsatz in Fox Interactives No One Lives Forever um das mutige Sprach-experiment eines Hobby-Lokali-



sierers? Wir gehen mal davon aus, dass "Bewachung heraus!" die allzu wörtliche Übersetzung des englischen "Watch Out!" (zu Deutsch in etwa "Achtung! Aufgepasst!") ist. Vielleicht sollten die Entwickler vor der Fertigstellung des Spiels doch noch einmal einen deutschen Muttersprachler an die Lokalisierung ranlassen, dann "würden sie geholfen", hämischen Lachern keinen Vorschub zu leisten.

## DIE NÄCHSTE PC ACTION

#### **ERSCHEINT AM 18. OKTOBER**

#### Baldur's Gate 2



Rollenspiel-Freaks in aller Welt fiebern der Veröffentlichung von *Baldur's Gate 2* ganz besonders entgegen. In unserem

Test erfahren Sie, ob das Spiel wirklich das Zeug zur neuen Genre-Referenz hat.

etzter

Unser Leser
Kai Hilpisch
offenbart
in seinem
genialen
Adventure
PCA 2 erneut
schonungslose
Einblicke in

den Alltag der



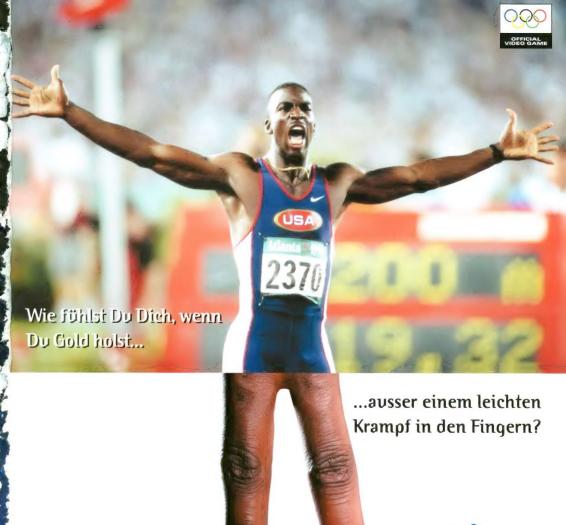
PCA 2

PC-Action-Redaktion! Lassen Sie sich die Vollversion auf unserer Cover-CD nicht entgehen!

Tipps und Tricks zu

AUSSERDEM ...

C&C: Alarmstufe Rot 2, Sudden Strike und vieles mehr ..



12 schweißtreibende Disziplinen • 32 Länder • Spannender Mehrspieler-Modus Olympischer Modus • Arcade Modus • Trainingsmodus • Authentische Austragungsstätten Offizielle TV-Kommentatoren • Motion Capturing • Virtuelle Sporthalle















Sydney 2000

Das Spiel der Spiele



















# Sie über





behalten, egal wie Sie sich letztlich entscheid

#### Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

## JA, ich möchte im Club sparen, Ich bin zur Zeit kein Kunde im Club Bertelsmann, Schicken Sie mir meine Ykunschtitel 14 Tage zur Ansicht mit

ich bezahle meine Artikel per Rechnung – pertofreis Uslerung. Wenn ich meine Artikel behalte, werde ich automatisch Clubmitglied und kann alle Club-Vorteile mindestens ein Jahr lang genießen. Viermal im Jahr erhalte ich gratis den Katalog mit exklusiven Angeboten, Club-Premieren und und und – aus dem ich jeweils einen Artikel kaufe, unabhängig van Artikel und Preis. Sollte ich mich bis zum im Katalog angegebenen Termin einmal nicht für einen Artikel entscheiden, erhalte ich den aktuellen Club-Vorschlag automalisch nach Hause. Die Mitgliedschaft besteht zunächst für ein Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils ein Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

Kauf ohne Risikol Alles, was id	h hier bestelle, erhalte ich für 14	Tage zur Ansicht	je. – mit vollem	Rückgabered	cht.	
→ Frau → Herr (bitte in 1	Druckbuchstaben ausfüllen)	Meine 3			П	
Vorname, Nachname	AH 07065/04868	Wunsch-	2			
Straße, Nr.		Titel	3		П	
PLZ Ort		Gratis	1	Diese handli dürfen Sie	als Dankes	sch

Geburtsdatum Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

Sie erreichen uns auch per Fax: 0 52 42 / 91 69 30 oder im Internet: www.sparangebot.de/action

## **Vergleichen Sie:** Sie haben zwei Wochen Zeit, Ihre Test-Bestellung

ohne jedes Risiko zu testen!

In jedem Katalog finden Sie über 2.000 aktuelle Buch-, Musik-, Video-, DVD-, und CD-ROM- Angebote

zu Spitzenpreisen!

Sie sparen durchschnittlich 30% bei aktuellen Büchern

in hochwertiger Club-Ausstattung!

Sonderausgaben erhalten Sie sogar mit bis zu 60% Preisvortelli

Nur im Club finden Sie große Deutschland-Premieren, bevor sie später auch im Buchhandel erscheinen!

## **Erlebe die Club-Vorteile!**

